Guide pratique du jeu du Bao

en deux parties :

2 — Bao la kiswahili

Renaud Kuty

Avant-propos

Ce *Guide pratique du jeu du Bao* se propose de présenter les règles du Bao, un jeu de stratégie abstrait traditionnel qui appartient à la famille *mancala* (jeux de semailles) et trouve son origine en Afrique de l'Est.

Le jeu du Bao connaît deux formes principales : d'une part le *Bao la kujifunza*, ou « Bao pour débutants », qui, comme son nom l'indique, constitue une forme accessible du jeu du Bao ; d'autre part le *Bao la kiswahili*, ou « Bao des Swahilis », une forme nettement plus élaborée du Bao qui fait de lui le plus complexe des jeux de semailles et lui a valu la réputation d'être « le roi des jeux *mancala* ».

Le jeu du Bao sous cette seconde forme est de fait caractérisé par une relative complexité technique, laquelle en constitue d'ailleurs un des principaux attraits. Cette complexité permet en effet une subtilité et une profondeur de jeu qui ravissent les fins amateurs de stratégie et élèvent le Bao au rang des « grands » jeux créés par l'homme, à l'égal des échecs ou du Go, pour ne citer que ceux-là.

Le jeu du Bao s'étant transmis essentiellement par la voie orale, il en existe inévitablement différentes variantes. La variante retenue dans le présent *Guide* est celle popularisée par la pratique du jeu en ligne et pratiquée sur les sites Klubo Internacia de Bao-Amantoj et Board Game Arena. Le lecteur intéressé en trouvera une description détaillée dans l'ouvrage admirable de Nino Vessella *Il libro quasi completo del gioco del Bao* (4ème édition, 2019),[1] avec lequel le présent *Guide*, de portée autrement plus modeste, ne prétend nullement rivaliser.[2] Chacun de ces deux ouvrages se fixe un objectif fidèle à son titre : tandis que l'ouvrage de N. Vessella se veut une somme sur le jeu du Bao, proposant une présentation systématique de ses règles de même qu'une introduction à ses principales stratégies, le présent *Guide* se veut une exposition éminemment pratique du jeu. Étant donné la nature parfois sophistiquée de ses règles, ce *Guide* tente, quelle que soit la situation de jeu dans laquelle on se trouve, de répondre à la double question : « quelles manœuvres sont légales et comment les accomplir correctement ? », c'est-à-dire comment déterminer quelles manœuvres sont conformes aux règles du jeu dans une situation donnée et comment les exécuter dans le respect des règles et donc sans commettre d'erreurs. Entre autres, ce *Guide* accorde une attention toute particulière à la *nyumba*, laquelle constitue incontestablement un des raffinements, mais aussi une des principales sources de difficulté, du *Bao la kiswahili*.

Tout comme le *Libro*, en raison de la complexité intrinsèque du jeu du Bao il m'a paru judicieux d'en proposer l'apprentissage en deux étapes. Tout d'abord en assimilant le *Bao la kujifunza*, qui reprend l'ensemble des règles fondamentales du jeu du Bao. Puis en s'initiant aux spécificités du *Bao la kiswahili*, qui rendent le jeu du Bao incontestablement plus

---

[1] Cet ouvrage a été récemment traduit en anglais sous le titre de *Bao Game: The Almost Ultimate Guide* (1ère édition anglaise, 2020).

[2] Pour une approche plus académique du jeu et davantage axée sur la personne et les capacités cognitives de certains maîtres du Bao au Zanzibar, on consultera aussi avec intérêt l'ouvrage d'Alexander J. de Voogt, *Limits of the Mind : towards a characterization of Bao mastership* (Leiden, 1995).

complexe mais, aux dires de la plupart, également plus stimulant. C'est ce choix pédagogique qui justifie la composition de ce *Guide* en deux parties.

Pour l'apprentissage du jeu du Bao, donc, je suggère au débutant de commencer par assimiler les règles du *Bao la kujifunza* exposées dans la première partie de ce *Guide*. Dès lors que celles-ci sont maîtrisée, la configuration de départ du *Bao la kujifunza* (à savoir deux graines dans chacun des 32 trous du tablier de jeu) peut être délibérément modifiée, chaque joueur répartissant ses 32 graines dans ses 16 trous librement ou aléatoirement, ce de manière à éviter le caractère répétitif des séquences de coups qu'engendre inévitablement la configuration uniforme de départ. À terme, procéder de la sorte rend le jeu plus intéressant et, contrairement à ce que suggère son nom « Bao pour *débutants* », en fait un jeu à part entière et à mon sens aucunement inférieur à d'autres jeux de la famille *mancala* tels l'*Omweso* (Ouganda) ou l'*Igisoro* (Rwanda) en termes de subtilité et de possibilités tactiques et stratégiques. Enfin, lorsque le joueur maîtrise le *Bao la kujifunza*, non seulement en théorie mais aussi en pratique, il est prêt, s'il le souhaite, à passer à la version « complète » du jeu du Bao : le *Bao la kiswahili*, qui fait l'objet de la deuxième partie de ce *Guide*.

Une remarque d'ordre linguistique : comme son nom l'indique, le jeu du Bao s'enracine dans la culture swahilie de l'Afrique de l'Est, si bien que sa terminologie provient de cette langue. Ceci pose question lorsqu'il s'agit de traiter certains termes swahilis en français. Ainsi, en eux-mêmes les noms *nyumba*, *kichwa* et *kimbi* ne sont ni masculins, ni féminins, le swahili catégorisant ses substantifs selon des critères différents du genre grammatical. En français, pour ces trois noms j'ai néanmoins adopté le genre féminin (1) en raison de la terminaison *-a* de deux d'entre eux, typiquement associée au genre féminin en latin comme dans de nombreuses langues romanes, et (2) parce que la traduction française de deux d'entre eux au moins est de genre féminin (*nyumba* « maison », *kichwa* « tête »). J'écris donc « la *nyumba* », « une *kichwa* », etc. Pour des raisons analogues, je francise leur pluriel et parle donc de *kichwas* et de *kimbis*.

Finalement, je tiens à adresser mes plus vifs remerciements à M. Nino Vessella, auteur de l'ouvrage précité, qui a eu l'amabilité de répondre à nombre de mes questions sur le Bao, de même qu'à M. Andrea Emiliozzi, qui n'a pas ménagé sa peine pour me clarifier de nombreux points de règles parfois obscurs et a bien voulu donner de son temps pour relire l'intégralité du présent *Guide* dans sa phase finale de rédaction afin d'en vérifier l'exactitude. Il va sans dire, mais cela va mieux en le disant, que toute erreur qui subsisterait dans ce *Guide* ne serait que de mon fait.

Pour toute question ou observation relative à ce *Guide*, j'invite mon lecteur à me contacter à l'adresse courriel bao.la.kiswahili@gmail.com.

Renaud Kuty, avril 2022

Guide pratique du jeu du Bao

— Deuxième partie —

Bao la kiswahili

A. Bao la kujifunza et Bao la kiswahili
- **A1. Différences fondamentales**
- **A2. La *nyumba* : pleinement fonctionnelle, partiellement fonctionnelle et perdue**

B. Phase *kunamua*
- **B1. Généralités**
- **B2. Coup avec capture**
  - **B21. Capture potentielle/concrétisable et semis de capture**
  - **B22. Suite de la capture**
  - **B23. Semis de capture / *kuendelea* et *nyumba* pleinement fonctionnelle**
- **B3. Coup sans capture**
  - **B31. Sélection du trou de départ d'un coup sans capture**
  - **B32. Suite d'un coup sans capture**
  - **B33. Semis *kutakata* et *nyumba* pleinement fonctionnelle**
- **B4. La *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *kunamua* : synthèse**
- **B5. Phase *kunamua* : début de partie**
- **B6. Fin de la phase *kunamua* et début de la phase *mtaji***

C. Phase *mtaji*
- **C1. Généralités**
- **C2. La *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *mtaji***
- **C3. Le mécanisme de *kutakatia***

D. La *nyumba* partiellement fonctionnelle
- **D1. Comment une *nyumba* devient partiellement fonctionnelle**
- **D2. Une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *kunamua***
- **D3. Une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *mtaji***

E. Statuts et privilèges de la *nyumba* : synthèse

F. Victoire et défaite au Bao la kiswahili

A. Bao la kujifunza et Bao la kiswahili

A1. Différences fondamentales

Comme dit précédemment, le jeu du *Bao la kujifunza*, littéralement « Bao pour débutants » en swahili, est une version simplifiée du jeu du *Bao la kiswahili*, littéralement « Bao des Swahilis ».

Essentiellement, le *Bao la kiswahili* se distingue du *Bao la kujifunza* sur deux points principaux :

1. Une partie de *Bao la kiswahili* se compose de deux phases et non d'une seule. À quelques aspects près que nous allons aborder ci-dessous, la seconde de ces phases, nommée *mtaji* (« récolte » en swahili), se déroule exactement comme une partie de *Bao la kujifunza*. La première de ces phases, nommée *kunamua* (« démêler, défaire » en swahili), se déroule selon des règles légèrement différentes de celles de la phase *mtaji* (et donc de celles du *Bao la kujifunza*) mais qui, en définitive, en dérivent et dont elles peuvent être considérées comme une application particulière.

2. Au *Bao la kiswahili*, le trou A5/a5 de chaque joueur, nommé *nyumba* (« maison » en swahili), n'est pas un trou ordinaire comme au *Bao la kujifunza*, mais jouit au contraire d'un statut particulier. Ce statut lui confère des privilèges qui l'amènent à fonctionner selon des règles qui lui sont propres. Ces privilèges permettent certains raffinements tactiques, mais rendent le jeu également plus complexe.

Ce sont ces spécificités qui valent au *Bao la kiswahili* la réputation d'être le plus complexe des jeux de la famille *mancala*.

Finalement, au-delà de ces deux différences fondamentales notons également :

3. Le mécanisme de *kutakatia*, en vigueur dans la seconde phase (*mtaji*) du jeu du *Bao la kiswahili*.

A2. La *nyumba* : pleinement fonctionnelle, partiellement fonctionnelle et perdue

Nous venons d'indiquer qu'au *Bao la kiswahili* la *nyumba* (trou A5 de Sud et trou a5 de Nord) jouit de certains privilèges particuliers qui l'amènent à fonctionner différemment des 15 autres trous.

Comme nous le verrons ci-dessous, au début d'une partie de *Bao la kiswahili* le trou A5/a5 comporte 6 graines. Au gré de la partie, il peut gagner des graines, mais il peut également en perdre, voire être entièrement vidé de son contenu. À ce stade, il importe de préciser une règle fondamentale : **le trou A5/a5 a le statut de *nyumba***, jouissant de tous les

privilèges afférents, **tant que (1) il comporte au moins 6 graines (2) sans jamais avoir été vidé de son contenu antérieurement dans la partie**, ces deux conditions devant être conjointement remplies.

Inversement, si à un quelconque moment de la partie le trou A5/a5 est vidé de son contenu – typiquement parce que le joueur choisit de le vider ou parce que son adversaire parvient à le capturer – il cesse définitivement d'être une *nyumba* et devient un trou ordinaire sans aucun privilège particulier, pour toute la suite de la partie, sans espoir de pouvoir redevenir une *nyumba*, quand bien même il en viendrait à contenir à nouveau 6 graines ou plus par la suite. La perte du statut de *nyumba* est donc définitive.

Finalement, il existe un statut intermédiaire entre ces deux extrêmes. Comme nous le verrons ci-dessous, il peut arriver, bien que ce soit comparativement peu fréquent, que le trou A5/a5 se retrouve à contenir 5 graines sans pour autant avoir jamais été vidé antérieurement dans la partie. On voit alors qu'une seule des deux conditions pour être une *nyumba* (à savoir : le fait de ne jamais avoir été vidé antérieurement) est remplie, l'autre (à savoir : contenir au moins 6 graines) ne l'étant plus. En conséquence, le trou A5/a5 obtient un statut intermédiaire, à mi-chemin entre une *nyumba* et un trou ordinaire, ce qui l'amène à perdre une partie des privilèges qui constituent l'apanage d'une *nyumba*. Ceci dit, cette perte est remédiable : si au gré des semis ultérieurs de la partie le joueur parvient à rajouter 1 graine au trou A5/a5, de sorte qu'il en comporte à nouveau 6, sans qu'il n'ait été vidé entre temps, et pour autant que certaines conditions soient remplies, il redevient instantanément une *nyumba* de plein droit et jouit à nouveau de la plénitude des privilèges d'une *nyumba*.

Pour résumer, et adopter une terminologie claire :

- En début de partie, le trou A5/a5 contient 6 graines, évidemment sans avoir jamais été vidé antérieurement dans la partie. Il jouit de l'intégralité des privilèges spécifiques d'une *nyumba*. Nous dirons qu'il est une *nyumba* PLEINEMENT FONCTIONNELLE.
- En cours de partie, le trou A5/a5 peut se retrouver à contenir 5 graines sans jamais avoir été vidé antérieurement. Il ne jouit alors plus que d'une partie des privilèges associés à une *nyumba*. Nous dirons qu'il est une *nyumba* PARTIELLEMENT FONCTIONNELLE. À certaines conditions, le trou A5/a5 peut redevenir une *nyumba* pleinement fonctionnelle s'il en vient à comporter à nouveau au moins 6 graines sans avoir été vidé entre temps.
- En cours de partie, le trou A5/a5 peut en venir à être vidé. Il devient alors un trou ordinaire et ne jouit plus d'aucun des privilèges associés à une *nyumba*. Nous parlons alors de PERTE, c'est-à-dire que nous dirons que le joueur PERD sa *nyumba* et/ou que sa *nyumba* est PERDUE. La perte du statut de *nyumba* est définitive et irrémédiable, quel que soit le nombre de graines que le trou A5/a5 en vienne à contenir ultérieurement dans la partie.

Maintenant que le statut (pleinement fonctionnel, partiellement fonctionnel, perdu) de la *nyumba* a été clarifié, qu'en est-il des privilèges de la *nyumba*, c'est-à-dire de ces règles

particulières qui s'appliquent à la *nyumba* tant qu'elle est fonctionnelle ? Nous allons les découvrir en discutant du déroulement des phases *kunamua* et *mtaji*.

Comme nous le verrons plus loin, les règles relatives à une *nyumba* **partiellement** fonctionnelle introduisent un degré supplémentaire de complexité dans les règles du *Bao la kiswahili*. Par ailleurs, il se trouve qu'une *nyumba* partiellement fonctionnelle est une occurrence comparativement rare dans une partie de *Bao la kiswahili*, à un point tel qu'on peut la considérer comme un cas particulier de *nyumba*. Par conséquent, afin d'éviter d'alourdir inutilement l'exposé des règles nous ne traiterons provisoirement que de la *nyumba* pleinement fonctionnelle, abordant les spécificités d'une *nyumba* partiellement fonctionnelle séparément (→ D. *La nyumba partiellement fonctionnelle* ci-dessous). **L'exposé des sections B. *Phase kunamua* et C. *Phase mtaji* ci-dessous n'envisagera donc que les deux statuts fondamentaux d'une *nyumba* : pleinement fonctionnelle ou perdue.**

B. Phase *kunamua*

B1. Phase *kunamua* : généralités

La première phase du jeu, nommée *kunamua*, se joue selon des règles différentes de celles régissant la phase *mtaji* (= *Bao la kujifunza*) mais qui, en définitive, en dérivent et peuvent être considérées une application particulière de celles-ci.

Commençons par quelques caractéristiques communes aux deux phases du jeu et dont on peut donc dire qu'elles sont valables pour l'ensemble d'une partie de *Bao la kiswahili* :

1. Tout coup peut être de deux natures – avec ou sans capture – et c'est le semis initial du coup qui détermine la nature de l'ensemble du coup.
2. *Capturer est obligatoire*. Lorsqu'il s'apprête à commencer son coup, le joueur doit donc vérifier si une capture est possible. Si c'est le cas, il est obligatoire de capturer, et si plusieurs captures sont possibles l'une d'entre elles *doit* être choisie. Dans tous les cas, ce semis initial inaugure alors un coup avec capture, au cours duquel toute capture possible au gré des éventuels semis ultérieurs sera obligatoire et donc automatique.
3. Si une capture n'est pas possible en début de coup, le joueur doit accomplir un coup sans capture. Aucune capture ne sera possible au gré des éventuels semis ultérieurs de ce coup, même si l'un de ceux-ci devait s'achever dans un trou occupé de la rangée avant en regard duquel se trouve un trou occupé de l'adversaire.

Pour des raisons d'ordre « pédagogique », nous reportons à un peu plus tard la présentation du début de partie à proprement parler (→ B5. *Phase kunamua : début de partie* ci-dessous), celui-ci se comprenant mieux une fois expliquée la manière de réaliser les deux types de coup – avec et sans capture – dans la phase *kunamua*. Pour l'heure, contentons-nous de noter qu'en début de partie chaque joueur dispose 10 graines sur sa rangée avant selon une configuration particulière et conserve les 22 graines restantes en main, ce que l'on nomme son « grenier ». Lors de la phase *kunamua*, chaque joueur, à tour de rôle, prend une graine de son grenier et la plante dans un des trous de sa rangée avant en vue de réaliser un coup avec capture ou, en cas d'impossibilité, un coup sans capture. Autrement dit : que l'on accomplisse un coup avec capture ou un coup sans capture, on le commence toujours en plantant une graine du grenier dans un trou de la rangée avant : il est illégal, et donc interdit, de planter une graine depuis le grenier dans un trou de la rangée arrière.

B2. Phase *kunamua* : coup avec capture

B21. Phase *kunamua* : capture potentielle/concrétisable et semis de capture

Tout comme au *Bao la kujifunza*, lorsque c'est votre tour de jouer, la première chose que vous devez faire est de voir si une capture est possible. Pour ce faire, la même condition fondamentale de capture doit être remplie : votre rangée avant doit comporter un trou occupé directement en regard d'un trou occupé sur la rangée avant de votre adversaire.

Si c'est le cas, alors vous avez une capture potentielle ce tour-ci. À la différence du *Bao la kujifunza*, cependant, dans la phase *kunamua* toute capture potentielle est automatiquement concrétisable : pour la concrétiser, vous prenez une graine de votre grenier et vous la plantez dans le trou capturant, ce qui constitue le semis initial de ce coup. Ceci est une première différence entre phase *kunamua* et *Bao la kujifunza* : le fait qu'ici le semis initial se fait toujours depuis votre grenier et que la concrétisation d'une capture potentielle n'est dès lors soumise à aucune condition.

Bien sûr, il peut arriver, et il arrive même souvent, que votre rangée avant comporte simultanément plusieurs trous occupés ayant chacun en face d'eux un trou occupé sur la rangée avant de votre adversaire. Plusieurs captures potentielles s'offrent alors à vous. Dans pareils cas vous avez toute liberté de choisir celle que vous voulez, mais conformément au principe fondamental du jeu du Bao vous *devez* en choisir une.

Prenons un exemple pour illustrer le propos :

1

1	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
3	**0**	**3**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**
2	**0**	**0**	**1**	**0**	**0**	**1**	**3**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**	**2**

Dans cette situation, nous avons trois captures potentielles : en A1, A4 et A7. Comme dans la phase *kunamua* le semis initial consiste en une graine semée depuis le grenier, ces trois captures potentielles sont automatiquement concrétisables. Vous allez donc devoir en choisir une.

Une fois votre choix effectué (s'il y a lieu) et la graine de votre grenier plantée dans le trou capturant, vous vous emparez de la / des graine(s) contenue(s) dans le trou capturé. Tout comme au *Bao la kujifunza*, vous semez la/les graine(s) capturée(s) dans votre propre camp à partir d'une de vos *kichwas* :

- Si le trou capturant était votre *kichwa* ou *kimbi* de gauche, vous procéderez au semis de capture depuis la *kichwa* de gauche, par conséquent dans le sens horaire.
- Si le trou capturant était votre *kichwa* ou *kimbi* de droite, vous procéderez au semis de capture depuis la *kichwa* de droite, par conséquent dans le sens antihoraire.

Pour reprendre notre exemple ci-dessus (diagr. n°1) :

2

1	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**0**	**3**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**
3	**0**	**0**	**1**	**0**	**0**	**1**	**3**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**	**2**

3

1	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**0**	**3**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**
4	**1**	**1**	**1**	**0**	**0**	**1**	**3**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**	**2**

Supposons que vous choisissiez de concrétiser le capture potentielle de A1, vous plantez une graine de votre grenier en A1 (ce qui monte le total de ce trou à 3), puis vous capturez les trois graines contenues en a8 (diagr. n°2), que vous semez ensuite dans le sens horaire,

c'est-à-dire depuis votre *kichwa* de gauche, étant donné que le trou capturant était votre *kichwa* de gauche (diagr. n°3).

4

1	1	0	0	0	0	0	0
3	0	3	3	1	0	0	0
2	0	0	1	0	0	2	3
0	0	0	0	0	0	1	2

5

1	1	0	0	0	0	0	0
3	0	3	3	1	0	0	0
2	0	0	1	1	1	3	4
0	0	0	0	0	0	1	2

Partant toujours de la situation n°1 ci-dessus, vous pouvez également choisir de concrétiser la capture potentielle de A7 : vous plantez alors une graine depuis votre grenier en A7 (ce qui monte le total de ce trou à 2), vous capturez les quatre graines contenues en a2 (diagr. n°4), que vous semez ensuite dans le sens antihoraire, depuis votre *kichwa* de droite, étant donné que le trou capturant était votre *kimbi* de droite (diagr. n°5).

Tout ceci était déjà le cas au *Bao la kujifunza* : les *kichwas* et les *kimbis*, lorsqu'elles sont trous capturants, *imposent* une direction au semis de capture. Par contre :

- Si le trou capturant était un des quatre trous centraux, vous pouvez choisir librement la *kichwa* à partir de laquelle vous souhaitez effectuer le semis de capture.

Ainsi, reprenant à nouveau la situation n°1 comme exemple :

6

1	1	0	0	0	0	0	0
3	0	3	0	1	0	4	0
2	0	0	2	0	0	1	3
0	0	0	0	0	0	1	2

Si vous choisissez de concrétiser la capture potentielle en A4, vous plantez une graine depuis votre grenier en A4 (ce qui monte son total à 2), puis vous capturez les trois graines contenues en a5 (diagr. n°6).

7

1	1	0	0	0	0	0	0
3	0	3	0	1	0	4	0
3	1	1	2	0	0	1	3
0	0	0	0	0	0	1	2

8

1	1	0	0	0	0	0	0
3	0	3	0	1	0	4	0
2	0	0	2	0	1	2	4
0	0	0	0	0	0	1	2

Ensuite, vous semez les graines capturées dans le sens horaire (diagr. n°7) ou antihoraire (diagr. n°8) au choix, étant donné que le trou capturant, A4, était un des trous centraux.

Nous voyons ici une deuxième différence avec le *Bao la kujifunza* : le semis initial se faisant depuis le grenier, il n'a pas de sens horaire ou antihoraire prédéterminé.[3] Par conséquent, si la capture a lieu dans un des quatre trous centraux, lesquels par nature n'imposent aucune direction au semis de capture lorsqu'ils sont trous capturants, alors vous êtes entièrement libre de choisir à partir de quelle *kichwa* vous souhaitez semer les graines capturées.

Finalement, en ce qui concerne la notation : dans la phase *kunamua*, pour transcrire un coup avec capture on indique le trou capturant, suivi du symbole « < » ou « > » selon que le semis de capture part de la *kichwa* de gauche ou la *kichwa* de droite. Pour reprendre les exemples détaillés ci-dessus, le coup avec capture qui démarre par la situation n°2 serait transcrit par **A1<**, tandis que le coup de capture figuré par la situation n°4 serait transcrit par **A7>**. Finalement, le coup avec capture démarrant par la situation n°6 serait transcrit par **A4<** ou **A4>** selon qu'il se poursuit par la situation n°7 ou n°8.

B22. Phase *kunamua* : suite de la capture

La situation n°1 ci-dessus proposait trois captures potentielles qui engendraient un semis de capture s'achevant dans un trou préalablement inoccupé, marquant *de facto* la fin du coup (*kulala*). Ceci était intentionnel, afin d'illustrer le fonctionnement le plus élémentaire du mécanisme de capture (= semis initial → capture de graines adverses → semis de capture) dans la phase *kunamua*. Mais il va sans dire que, tout comme au *Bao la kujifunza*, la suite du coup peut fort bien impliquer de multiples captures et/ou semis *kuendelea* avant de s'achever par *kulala*. Notez bien que suite à ce premier semis de capture votre coup est désormais pourvu d'un sens (horaire ou antihoraire) et que, comme au *Bao la kujifunza*, celui-ci ne sera susceptible de changer que si au cours de ce coup une capture a lieu dans une *kichwa* ou *kimbi* qui « inverse » ce sens.

Prenons une toute autre situation pour illustrer un coup avec capture plus complexe dans la phase *kunamua* :

9

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
2	**7**	**3**	**1**	**5**	**5**	**1**	**1**
1	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**	**6**	**1**
1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

10

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
0	**7**	**3**	**1**	**5**	**5**	**1**	**1**
2	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**	**6**	**1**
1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

La situation n°9 figure une étape plus avancée de la phase *kunamua*. Elle présente pas moins de 6 captures potentielles (tous les trous de la rangée avant sauf A3 et A4) qui, étant dans la phase *kunamua*, sont automatiquement concrétisables. Supposons que vous décidiez de concrétiser la capture potentielle en A1 : vous y plantez une graine de votre grenier et capturez les deux graines contenues en a8 (diagr. n°10).

[3] Pour employer une image, on pourrait dire que, la graine plantée provenant de votre main qui est située au-dessus du tablier, le semis est *vertical* plutôt qu'horizontal, si bien qu'il ne possède en soi-même aucune *latéralité*, ne provenant ni de la gauche (semis horaire), ni de la droite (semis antihoraire).

1	0	2	1	0	0	0	0	1
1	0	0	3	1	5	5	1	1
	3	2	0	0	1	1	6	1
	1	3	1	4	0	3	4	0

1	0	2	1	0	0	0	0	1
2	0	0	3	1	5	5	0	1
	4	3	1	1	2	2	7	1
	1	3	1	4	0	3	4	0

Le trou capturant étant A1, votre *kichwa* de gauche, c'est également de ce trou que doit partir votre semis de capture : vous semez donc les deux graines capturées à partir de A1, le semis s'achevant en A2. Or il se trouve que A2 était un trou préalablement occupé et que le trou a7 en regard est occupé lui aussi : vous pouvez, et donc *devez*, capturer les graines qu'il contient, qui se trouvent être au nombre de sept (diagr. n°11).

Vous semez ensuite les graines capturées pareillement dans le sens horaire vu que le trou capturant de cette capture est A2, votre *kimbi* de gauche. Ce semis de capture s'achève donc en A7, qui se trouve également être un trou préalablement occupé avec trou adverse occupé en regard : vous capturez donc le contenu du trou a2, qui s'élève à une graine (diagr. n°12).

1	0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	3	1	5	5	0	0
	4	3	1	1	2	2	7	2
	1	3	1	4	0	3	4	0

1	0	2	1	0	0	0	0	1
4	0	0	3	1	5	5	0	0
	4	3	1	1	2	2	7	3
	1	3	1	4	0	3	4	0

Vous semez ensuite la seule et unique graine capturée, mais cette fois vous devez le faire dans le sens antihoraire vu que le trou capturant de cette capture était A7, votre *kimbi* de droite : l'impression est donnée que le sens du semis « s'inverse ». Vous plantez donc la graine capturée en A8, votre *kichwa* de droite, qui était préalablement occupée avec trou adverse, a1, occupé en regard : vous capturez le contenu du trou a1, qui s'élève également à une graine (diagr. n°13).

Vous plantez cette graine capturée à nouveau dans votre *kichwa* de droite, vu que le trou capturant était la *kichwa* de droite elle-même. Celle-ci était bien évidemment préalablement occupée, tandis que le trou adverse est évidemment vide vu qu'il vient de subir la capture précédente (diagr. n°14). Vous allez donc devoir continuer à semer (*kuendelea*).

1	0	2	1	0	0	0	0	1
5	0	0	3	1	0	5	0	0
	4	3	1	1	3	3	8	0
	1	3	1	4	0	3	4	0

1	0	2	1	0	0	0	0	1
6	0	0	3	0	0	5	0	0
	4	3	1	2	4	4	9	1
	1	3	1	4	0	3	4	0

Vous prélevez donc les trois graines que votre trou A8 contient désormais et vous les semez. Notez que vous devez les semer dans le sens antihoraire : en effet, un semis *kuendelea* reprend toujours le sens du semis précédent, or la capture en A7 (diagr. n°12), suivie de la capture en A8 (diagr. n°13), ont changé le sens du semis. Ce semis *kuendelea* s'achève en A5, un trou préalablement occupé avec trou adverse occupé en regard : vous

devez à nouveau capturer. Vous vous emparez donc des cinq graines contenues en a4 (diagr. n°15).

Cette capture ayant eu lieu dans un trou central, le semis de capture reprend le sens du semis précédent, qui était antihoraire : vous semez donc les cinq graines capturées à partir de la *kichwa* de droite, si bien que ce semis de capture s'achève en A4, qui était aussi un trou préalablement occupé avec trou adverse occupé en regard. Vous capturez donc son contenu : 1 graine (diagr. n°16).

17

0	2	1	0	0	0	0	1
0	0	3	0	0	5	0	0
4	3	1	2	4	4	9	2
1	3	1	4	0	3	4	0

18

0	2	1	0	0	0	0	1
0	0	3	0	0	0	0	0
4	3	1	2	4	5	10	0
1	3	1	4	0	3	4	0

Cette capture ayant eu lieu en A4, qui est un trou central, le semis de capture reprend le sens du semis précédent : vous semez donc à nouveau à partir de la *kichwa* de droite (diagr. n°17).

Votre *kichwa* de droite étant préalablement occupée et la capture ne comprenant qu'une seule graine, c'est donc le trou en regard, a1, que vous considérez pour voir la suite qu'il vous faut réserver à votre coup. Le trou a1 est évidemment vide vu qu'il a fait l'objet d'une capture précédemment : vous devez donc prélever les deux graines désormais contenues en A8 et continuer à semer (*kuendelea*), dans le sens antihoraire bien sûr vu que c'est le sens du semis précédent. Ce semis s'achève en A6, qui était aussi un trou préalablement occupé avec trou adverse occupé en regard. Vous capturez donc son contenu : 5 graines (diagr. n°18).

19

0	2	1	0	0	0	0	1
0	0	3	0	0	0	0	0
4	3	1	3	5	6	11	1
1	3	1	4	0	3	4	0

20

0	2	1	0	0	0	0	1
0	0	3	0	0	0	0	0
5	4	2	0	5	6	11	1
1	3	1	4	0	3	4	0

Cette capture ayant eu lieu en A6, qui est aussi un trou central, le semis de capture reprend le sens du semis précédent : vous semez donc à nouveau à partir de la *kichwa* de droite (diagr. n°19).

Cette fois, le semis s'achève dans un trou occupé avec trou adverse inoccupé en regard, ce trou (a5) ayant fait l'objet d'une capture antérieurement (cf. diagr. n°16 ci-dessus). Vous devez donc continuer à semer (*kuendelea*) : vous prélevez les trois graines désormais contenues en A4 et vous les semez, toujours dans le sens antihoraire vu que c'était le sens du semis précédent. Ce semis s'achève en A1, un trou occupé avec trou adverse vide en regard, ce dernier ayant lui aussi fait l'objet d'une capture antérieurement, la première capture de ce coup en fait (diagr. n°20). Vous allez une fois encore devoir continuer à semer (*kuendelea*).

21

0	2	1	0	0	0	0	1
0	0	3	0	0	0	0	0
0	4	2	0	5	6	11	1
2	4	2	5	1	3	4	0

Par conséquent, vous prélevez à nouveau les graines contenues en A1, qui sont désormais au nombre de cinq, et vous les semez, toujours dans le sens antihoraire – en effet, au risque de nous répéter, n'oublions pas qu'une *kichwa* ou une *kimbi* n'impose une direction au semis que si elles sont trous capturants, c'est-à-dire si une capture y a lieu. Dans le cas présent, aucune capture n'a eu lieu en A1, il s'agit simplement d'un semis de continuation (*kuendelea*), si bien que le sens du semis précédent est maintenu. Ce semis s'achève en B5, un trou préalablement inoccupé, de sorte que votre coup s'achève (*kulala*), non sans avoir fait des ravages dans le camp de votre adversaire ! (diagr. n°21).

B23. Phase *kunamua* : semis de capture / *kuendelea* et *nyumba* pleinement fonctionnelle

Outre les deux différences que l'on vient de voir, il existe une troisième différence entre phase *kunamua* et *Bao la kujifunza*. Il s'agit en réalité d'un « privilège » de la *nyumba*, c'est-à-dire d'une règle spéciale concernant celle-ci : si votre trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, qu'au cours de votre coup avec capture un semis (nécessairement un semis de capture ou un semis *kuendelea*) s'y achève et que, le trou adverse (a4/A4) étant inoccupé, vous êtes censé poursuivre votre coup avec *kuendelea* en semant le contenu de votre trou A5/a5, vous pouvez choisir de mettre instantanément un terme à votre coup et ainsi éviter de vider votre trou A5/a5. La main passe alors à votre adversaire.

Analysons la situation suivante, dans laquelle le trou A5 comporte six graines ou plus (il en contient effectivement dix) et, décidons-le, n'a jamais été vidé antérieurement dans la partie : il est donc une *nyumba* pleinement fonctionnelle.

22

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	4	4	0
0	1	2	0	10	2	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

Dans pareille situation, deux captures potentielles, et donc automatiquement concrétisables, se présentent à vous : en A2 et en A6.

23

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	0	4	0
0	1	2	0	10	3	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

24

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	0	4	0
0	1	2	0	11	4	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0

Supposons que vous choisissiez de concrétiser la capture en A6 : vous plantez une graine en A6, ce qui monte son total à trois graines, et vous capturez les quatre graines contenues en a3 (diagr. n°23).

Le trou capturant étant un des trous centraux, vous pouvez choisir le sens du semis de capture. Supposons que vous optiez pour le sens antihoraire, vous semez alors les quatre graines capturées à partir de la *kichwa* de droite, si bien que le semis de capture s'achève en A5 (diagr. n°24).

Ce trou étant préalablement occupé avec trou adverse vide en regard, la règle dicte que vous devez continuer à semer (*kuendelea*). Cependant, ce trou est une *nyumba* pleinement fonctionnelle. Et c'est ici que se manifeste le privilège dont il est question : pour autant que A5 soit bel et bien une *nyumba* pleinement fonctionnelle, vous *pouvez* décider de ne pas effectuer *kuendelea*, ce qui aurait pour effet de vider et semer son contenu. Si vous prenez cette décision, alors votre tour se termine dans l'état de la situation n°24 et la main passe à votre adversaire.

Bien sûr, vous *pouvez* aussi décider d'effectuer *kuendelea* : vous videz alors votre trou A5 de son contenu et vous le semez comme tout autre trou, dans le sens antihoraire bien sûr vu qu'il s'agit du sens du semis précédent (diagr. n°25).

25

0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**0**	**7**	**0**	**0**	**4**	**0**
1	**2**	**3**	**1**	**0**	**4**	**1**	**1**
1	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**0**

Si vous décidez d'effectuer *kuendelea* alors que vous n'y êtes pas contraint (vous videz et semez dès lors votre trou A5/a5 de votre propre initiative), dans la terminologie du *Bao la kiswahili* on dit que vous « jouez votre *nyumba* ». Notez que votre trou A5 perd alors définitivement le statut de *nyumba* : votre *nyumba* est perdue, A5 redevenant un trou ordinaire, quel que soit le nombre de graines qu'il puisse en venir à contenir dans la suite de la partie.

Retournons à nouveau à la situation n°22. Supposons que vous choisissiez de réaliser l'autre capture potentielle, celle en A2.

26

0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**7**	**0**	**4**	**4**	**0**
0	**2**	**2**	**0**	**10**	**2**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

27

0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**7**	**0**	**4**	**4**	**0**
1	**3**	**2**	**0**	**10**	**2**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Vous plantez dès lors une graine de votre grenier en A2, montant son total à 2, et vous capturez les deux graines contenues en a7 (diagr. n°26).

Cette capture ayant eu lieu en A2, votre *kimbi* de gauche, vous semez automatiquement la capture dans le sens horaire, c'est-à-dire à partir de votre *kichwa* de gauche. Le semis s'achève dès lors en A2 (diagr. n°27).

28

0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**7**	**0**	**4**	**4**	**0**
1	**0**	**3**	**1**	**11**	**2**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

29

0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**0**	**0**	**7**	**0**	**4**	**4**	**0**
1	**0**	**3**	**1**	**0**	**3**	**1**	**1**
1	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**

Le trou A2 étant préalablement occupé en regard d'un trou adverse inoccupé, vous devez continuer à semer (*kuendelea*). Vous prenez donc les trois graines que ce trou contient désormais et vous les semez, dans le sens horaire bien sûr vu que c'était le sens du semis précédent : votre semis de continuation *kuendelea* s'achève en A5 (diagr. n°28).

Ce trou étant préalablement occupé avec trou adverse vide en regard, la règle dicte que vous deviez continuer à semer (*kuendelea*). Cependant, comme dans le cas de figure précédent, ce trou est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, et vous *pouvez* dès lors décider de ne pas effectuer *kuendelea*. Si vous vous décidez en ce sens, alors votre tour se termine dans l'état de la situation n°28 et c'est à votre adversaire de jouer.

Bien sûr, vous *pouvez* aussi décider de jouer votre *nyumba* : vous faites alors *kuendelea*, vidant votre trou A5 de son contenu et semant celui-ci, dans le sens horaire bien sûr vu qu'il s'agit du sens du semis précédent (diagr. n°29). Tout comme dans le cas de figure précédent, vous perdez alors définitivement votre *nyumba*, A5 redevenant un trou ordinaire pour le reste de la partie.

Soulignons deux éléments de ce traitement particulier de la *nyumba* :

1. Pour pouvoir faire usage de ce privilège, la *nyumba* doit être pleinement fonctionnelle.[4] Si votre *nyumba* est perdue, vous n'avez pas le choix : vous devez vider votre trou A5 et procéder à *kuendelea* de la manière habituelle, comme avec n'importe quel autre trou.
2. Ce privilège vous *permet* de mettre un terme à votre coup, mais il ne vous y *oblige* pas. Autrement dit, si vous estimez que le moment est tactiquement opportun, il vous est tout-à-fait loisible de jouer votre *nyumba*, c'est-à-dire de la vider en accomplissant *kuendelea*. Simplement, en vertu de ce privilège rien ne vous y oblige.

Synthétisons la procédure du coup avec capture dans la phase *kunamua* :

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous vous apprêtez à commencer votre coup :

1. Si au moins un trou de votre rangée avant est occupé et a directement en face de lui un trou occupé sur la rangée avant adverse, alors il y a *capture potentielle* (= première condition fondamentale de capture). Dans la phase *kunamua*, une

[4] Pour rappel, le cas de la *nyumba* partiellement fonctionnelle sera traité séparément (→ D. *La nyumba partiellement fonctionnelle*).

capture potentielle est automatiquement *concrétisable* (= seconde condition fondamentale de capture) et par conséquent obligatoire. S'il y a plusieurs captures concrétisables, sélectionnez-en une. Ceci vous donne un *trou capturant* et un *trou capturé*.

2. Plantez une graine de votre grenier dans le trou capturant, saisissez le contenu du trou capturé et semez-le dans votre camp à partir de la *kichwa* appropriée :
   a. Trou capturant = *kichwa*/*kimbi* de gauche : le semis de capture part de la *kichwa* de gauche, donc dans le sens horaire.
   b. Trou capturant = *kichwa*/*kimbi* de droite : le semis de capture part de la *kichwa* de droite, donc dans le sens antihoraire.
   c. Trou capturant = un des quatre trous centraux : le semis de capture part, au choix, de la *kichwa* de gauche ou de la *kichwa* de droite.
3. Considérez le trou où tombe la dernière graine de ce semis :
   a. Trou inoccupé : le coup se termine,
   b. Trou occupé sur la rangée arrière, OU trou occupé sur la rangée avant sans trou occupé adverse en face de lui : continuez à semer (*kuendelea*), puis réitérez l'étape n°3. *Attention :* s'il s'agit du trou A5 et qu'il est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, vous pouvez choisir de mettre un terme à votre coup.
   c. Trou occupé sur la rangée avant avec trou occupé adverse en face de lui : capturez à nouveau, semez la capture à partir de la *kichwa* appropriée, puis réitérez l'étape n°3.

L'étape n°3 est donc récursive : elle se répète tant que vous semez, et ne s'arrête que lorsque la dernière graine d'un semis tombe dans un trou inoccupé (3a) *ou* dans votre *nyumba* pleinement fonctionnelle et que vous choisissez de mettre un terme à votre coup (3b).

B3. Phase *kunamua* : coup sans capture

B31. Phase *kunamua* : sélection du trou de départ d'un coup sans capture

Dans l'éventualité où un coup avec capture ne serait pas possible, alors vous êtes *obligé* d'exécuter un coup sans capture.

En substance, dans la phase *kunamua* un coup sans capture commence par un semis initial qui consiste à planter une graine depuis votre grenier dans un trou occupé de votre rangée avant,[5] que nous nommerons « trou de départ » du coup sans capture, à en prélever le contenu (en ce y compris la graine que vous venez d'y planter) et à semer celui-ci vers la droite (sens horaire) ou vers la gauche (sens antihoraire) selon votre libre choix.

Le trou de départ d'un coup sans capture, donc, doit être un trou occupé de la rangée avant. Notez cependant la restriction suivante : vous devez sélectionner prioritairement un trou contenant au moins deux graines. C'est-à-dire que vous ne pouvez choisir un trou

[5] Il va sans dire, mais cela va mieux en le disant, qu'en regard de ce trou se trouve un trou inoccupé sur la rangée avant de votre adversaire : dans le cas contraire, un coup avec capture aurait été réalisable, et donc obligatoire !

ne contenant qu'une seule graine que si vous n'avez pas d'alternatives, c'est-à-dire que si aucun des trous de votre rangée avant ne contient au moins deux graines.

En outre, si votre trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, deux règles spéciales, ou « privilèges », s'appliquent à la sélection du trou de départ :[6]

- Vous pouvez directement sélectionner un trou ne contenant qu'une seule graine. Vous ne devez donc pas attendre de ne plus avoir d'alternatives, ce qui signifie que vous pouvez choisir un trou ne contenant qu'une seule graine même si votre rangée avant comporte par ailleurs un (ou plusieurs) trou(s) contenant deux graines ou plus.
- Votre trou A5/a5 proprement dit, étant une *nyumba* pleinement fonctionnelle, ne peut être sélectionné comme trou de départ d'un coup sans capture que s'il est le seul trou occupé de la rangée avant, les sept autres trous de la rangée avant étant dès lors vides. Et si c'est effectivement le cas, plutôt que de le vider intégralement, une fois que la graine du grenier y est plantée vous vous contentez d'en prélever *deux* graines et de les semer, au choix, vers la gauche (sens antihoraire) ou vers la droite (sens horaire).[7] Dans le langage du Bao, on dit que le joueur « taxe sa *nyumba* ».

La juste application de ces règles peut paraître alambiquée de prime abord. Concrètement, et plus simplement, si on combine ces deux privilèges de la *nyumba* à la règle de base, trois options prévalent à la sélection du trou de départ d'un coup sans capture :

1. Si votre *nyumba* est pleinement fonctionnelle *et* est le seul trou occupé de votre rangée avant, les sept autres étant vides : vous devez bien sûr sélectionner votre *nyumba* (vous n'avez pas le choix !), mais une fois votre graine plantée vous n'en prélevez que deux, que vous semez au choix vers la gauche ou vers la droite (taxation de la *nyumba*).

Analysons la situation n°30 :

3	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
0	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
	0	**0**	**0**	**0**	**9**	**0**	**0**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

3	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
1	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
	0	**0**	**0**	**0**	**10**	**0**	**0**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

C'est à votre tour de jouer, mais votre trou A5 est le seul trou occupé de votre rangée avant : c'est donc avec lui que vous devez commencer votre coup. Le trou adverse en face de lui, a4, est vide : il vous faut donc exécuter un coup sans capture. Supposons que votre trou A5, qui se trouve contenir au moins six graines (vu qu'il en compte neuf), n'ait jamais

[6] Pour rappel, le cas de la *nyumba* partiellement fonctionnelle sera traité séparément (→ D. *La nyumba partiellement fonctionnelle*).

[7] En cela, on peut dire que la *nyumba* est traitée comme un singleton, c'est-à-dire comme un trou ne contenant qu'une seule graine : une fois que la graine du grenier y est plantée, son contenu que l'on vide et que l'on sème s'élève nécessairement à deux graines.

été vidé antérieurement dans la partie : il s'agit donc d'une *nyumba* pleinement fonctionnelle. Vous y plantez dès lors une graine, ce qui fait monter son total à 10 (diagr. n°31), puis vous en prélevez deux graines (ce qui fait retomber son total à 8) que vous semez, au choix, vers la gauche (diagr. n°32) ou vers la droite (diagr. n°33) : vous venez de taxer votre *nyumba*.

32

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
0	**0**	**1**	**1**	**8**	**0**	**0**	**0**
1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

33

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
0	**0**	**0**	**0**	**8**	**1**	**1**	**0**
1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

2. Si votre *nyumba* est pleinement fonctionnelle *et* n'est *pas* le seul trou occupé de votre rangée avant : votre *nyumba* ne peut pas être sélectionnée comme trou de départ. Choisissez sur votre rangée avant n'importe quel trou occupé (c'est-à-dire contenant au moins 1 graine) à l'exception de votre *nyumba*, plantez-y une graine depuis votre grenier et semez-en le contenu intégralement vers la gauche ou vers la droite au choix.

Analysons la situation n°34 :

34

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**0**	**0**	**5**	**0**	**1**	**0**	**0**
0	**1**	**2**	**0**	**9**	**0**	**6**	**2**
0	**1**	**0**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

C'est à votre tour de jouer, et vous devez exécuter un coup sans capture. Votre rangée avant comporte plusieurs trous occupés, dont votre *nyumba* qui se trouve être pleinement fonctionnelle. Vous pouvez dès lors commencer votre coup sans capture à partir de n'importe quel trou occupé exception faite de votre *nyumba*.

Vous pouvez p.ex. choisir votre trou A3, qui contient deux graines, y planter une graine et prélever les trois graines qu'il contient désormais pour les semer dans le sens antihoraire (diagr. n°35) ou horaire (diagr. n°36).

35

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**0**	**0**	**5**	**0**	**1**	**0**	**0**
1	**2**	**0**	**0**	**9**	**0**	**6**	**2**
1	**1**	**0**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

36

0	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**0**	**0**	**5**	**0**	**1**	**0**	**0**
0	**1**	**0**	**1**	**10**	**1**	**6**	**2**
0	**1**	**0**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

Vous pourriez tout aussi bien sélectionner p.ex. votre trou A2, qui contient une seule graine. Après y avoir planté une graine, vous auriez alors prélevé les deux graines qu'il contient désormais pour les semer dans le sens antihoraire (diagr. n°37) ou horaire (diagr. n°38).

37

0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	5	0	1	0	0
1	0	2	0	9	0	6	2
1	1	0	4	0	3	4	0

38

0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	5	0	1	0	0
0	0	3	1	9	0	6	2
0	1	0	4	0	3	4	0

Vous auriez pu également choisir votre trou A7, qui comporte six graines, y planter une graine, puis semer son contenu (comptant désormais sept graines) dans le sens antihoraire (diagr. n°39) ou horaire (diagr. n°40).

39

0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	5	0	1	0	0
1	2	3	1	10	1	0	2
1	1	0	4	0	3	4	0

40

0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	5	0	1	0	0
0	1	2	0	9	0	0	3
0	1	1	5	1	4	5	1

Par contre il vous est strictement interdit de choisir votre *nyumba*, étant donné qu'elle est pleinement fonctionnelle *et* qu'elle n'est pas le seul trou occupé de votre rangée avant.

3. Si votre *nyumba* est perdue : vous devez choisir prioritairement un trou contenant 2 graines ou plus ; vous ne pouvez choisir un trou ne contenant qu'une seule et unique graine que si vous n'avez pas d'alternatives, c'est-à-dire que si votre rangée avant ne comporte aucun trou contenant 2 graines ou plus. Quel que soit le trou sélectionné, vous y plantez pareillement une graine, puis vous en semez le contenu intégralement vers la gauche ou vers la droite au choix. À toutes fins utiles, rappelons que le trou A5, qui est devenu un trou ordinaire depuis la perte de la *nyumba*, peut être sélectionné au même titre que tout autre trou de la rangée avant pour autant qu'il contienne au moins deux graines.

41

0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	5	0	1	0	0
0	1	2	0	4	0	7	1
0	0	1	4	0	3	4	0

42

0	2	1	0	0	0	0	1
3	0	0	5	0	1	0	0
0	0	0	0	9	0	0	0
1	3	1	4	0	3	4	0

Dans la situation n°41, où il est évident que la *nyumba* est perdue vu qu'elle ne comporte plus que quatre graines, seuls A3, A5 et A7 peuvent être sélectionnés comme trou de départ de ce coup sans capture, les trous A2 et A8, ne contenant qu'une seule graine, étant exclus de la sélection.

Dans la situation n°42, qui est identique à la situation n°30 vue ci-dessus mais en supposant que la *nyumba* soit perdue (c'est-à-dire qu'elle a été vidée antérieurement dans la partie et a regagné un total de neuf graines par la suite), alors comme dans la situation n°30 vous devez planter une graine dans le trou A5 (vous n'avez pas le choix !), mais à la différence de la situation n°30 vous devez ensuite en semer le contenu (désormais de dix graines) *intégralement*, dans le sens horaire ou antihoraire au choix : en effet, le trou A5 n'étant plus une *nyumba* pleinement fonctionnelle, la taxation n'est plus d'application.

4	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**3**	**0**	**0**	**5**	**0**	**1**	**0**	**0**
	0	**1**	**2**	**0**	**9**	**0**	**6**	**2**
	0	**1**	**0**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

4	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
4	**3**	**0**	**3**	**0**	**0**	**0**	**3**	**0**
	0	**1**	**0**	**1**	**1**	**0**	**0**	**1**
	0	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

Dans la situation n°43, qui est identique à la situation n°34 vue ci-dessus mais en supposant que la *nyumba* soit perdue, alors tout comme dans la situation n°34 vous pouvez sélectionner A3 et A7 et A8. Mais à la différence de la situation n°34, dans la situation n°43 le trou A5 peut également être sélectionné, car il n'est plus une *nyumba*, tandis que A2 est exclu de la sélection car il ne comporte qu'une seule graine et que d'autres trous comportant deux graines ou plus sur la rangée avant sont disponibles.

Enfin, dans la situation n°44, où tous les trous occupés de la rangée avant ne contiennent qu'une seule et unique graine, vous pouvez choisir n'importe quel trou occupé de votre rangée avant comme trou de départ de votre coup sans capture.

Tout comme au *Bao la kujifunza*, si le trou sélectionné est une de vos *kichwas* et que celle-ci se trouve être le seul trou occupé de votre rangée avant, notez que semer en direction de la rangée arrière (donc dans le sens antihoraire à partir de la *kichwa* de gauche et horaire à partir de la *kichwa* de droite) viderait votre rangée avant et provoquerait ainsi votre propre défaite (→ F. *Victoire et défaite au Bao la kiswahili*).

Finalement, rappelons les deux privilèges de la *nyumba* mis en évidence par la sélection du trou de départ d'un coup sans capture :

- La règle de base dicte qu'on doit sélectionner prioritairement un trou contenant au moins deux graines, ne sélectionnant un trou ne contenant qu'une seule et unique graine que si on n'a pas d'alternatives. Cependant, si le trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, on peut sans aucune restriction sélectionner un trou contenant une seule et unique graine.
- Le trou A5/a5 proprement dit, s'il est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, ne peut être sélectionné comme trou de départ que s'il est le seul et unique trou occupé sur la rangée avant. Et si tel est le cas, alors il est taxé (c'est-à-dire qu'on en prélève seulement deux graines) plutôt qu'intégralement vidé.

Avant de poursuivre, quelques mots sur la notation. Dans la phase *kunamua*, pour transcrire un coup sans capture on indique le trou de départ, suivi du symbole « < » ou « > » selon que le semis est antihoraire ou horaire, suivi bien sûr de l'astérisque pour indiquer que ce coup ne mène à aucune capture. Pour reprendre les exemples détaillés ci-dessus, le coup sans capture qui démarre par la situation n°32 serait transcrit par **A5<***, tandis que le coup sans capture figuré par la situation n°33 serait transcrit par **A5>***. Pareillement pour la situation n°35 (**A3<***), n°36 (**A3>***), n°37 (**A2<***), n°38 (**A2>***), n°39 (**A7<***), n°40 (**A7>***).

B32. Phase *kunamua* : suite d'un coup sans capture

Dans les exemples qui précèdent (situation n°34-44), nous avons chaque fois proposé des situations de jeu dans lesquelles le coup sans capture se terminait après un seul et unique semis. Mais une fois le trou de départ sélectionné et le semis initial effectué, tout comme au *Bao la kujifunza* le processus est récursif et peut donc se poursuivre indéfiniment : vous considérez le trou dans lequel tombe la dernière graine du semis et, si celui-ci était préalablement occupé, vous le videz, en ce compris la graine que vous venez d'y planter, et vous le semez (*kutakata*) dans le même sens, et ainsi de suite jusqu'à ce que votre semis se termine dans un trou inoccupé, ce qui marque la fin de votre coup (*kulala*). Au cours de ces semis, aucune capture ne vous sera possible, même si à un moment donné un semis devait s'achever dans un trou occupé de votre rangée avant en regard d'un trou occupé sur la rangée avant de votre adversaire : dans pareil cas, vous vous contentez de prélever les graines de votre trou et de continuer à semer.[8]

Analysons la situation n°45 ci-dessous pour voir ces différents principes à l'œuvre :

45

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
4	**0**	**2**	**0**	**3**	**3**	**0**	**1**
3	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**1**	**2**

Cette situation ne présente aucune capture potentielle, et donc aucune capture concrétisable. Vous n'avez d'autre choix que de jouer un coup sans capture, c'est-à-dire sélectionner un des huit trous de votre rangée avant en fonction des principes vus ci-dessus, y planter une graine depuis votre grenier et semer son contenu vers la gauche ou vers la droite selon votre préférence. Votre trou A5, qui ne comporte que trois graines, est de toute évidence une *nyumba* perdue. Supposons que vous le choisissiez comme trou de départ (à noter que vous auriez pu tout aussi bien choisir A1, A3 ou A6 ; A8 étant néanmoins exclu car ne contenant qu'une seule graine) et que, y ayant planté une graine depuis votre grenier, vous décidiez de semer les quatre graines qu'il contient désormais dans le sens antihoraire :

46

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
5	**1**	**3**	**1**	**0**	**3**	**0**	**0**
3	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**1**	**2**

47

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
0	**1**	**3**	**1**	**0**	**3**	**0**	**0**
4	**3**	**2**	**3**	**3**	**1**	**1**	**2**

48

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
0	**1**	**3**	**1**	**0**	**3**	**0**	**0**
4	**3**	**2**	**3**	**0**	**2**	**2**	**3**

49

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
0	**1**	**3**	**1**	**0**	**4**	**1**	**1**
4	**3**	**2**	**3**	**0**	**2**	**2**	**0**

[8] Et si votre semis *kutakata* devait vous amener à semer indéfiniment, vous perdriez la partie (→ F. *Victoire et défaite au Bao la Kiswahili*).

50

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
0	**2**	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**1**
4	**3**	**2**	**3**	**0**	**2**	**2**	**0**

51

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
1	**0**	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**1**
5	**3**	**2**	**3**	**0**	**2**	**2**	**0**

52

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
1	**0**	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**1**
0	**4**	**3**	**4**	**1**	**3**	**2**	**0**

53

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
1	**0**	**4**	**2**	**1**	**0**	**1**	**2**
0	**4**	**3**	**4**	**1**	**0**	**3**	**1**

54

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
1	**0**	**4**	**2**	**1**	**1**	**2**	**0**
0	**4**	**3**	**4**	**1**	**0**	**3**	**1**

Soulignons l'absence de capture dans la situation n°50 : quand bien même le semis s'achève en A2, qui présente une capture potentielle, aucune capture n'a lieu, car il s'agit d'un coup sans capture : vous vous contentez de prélever les 2 graines désormais contenues dans le trou A2 et vous continuez à semer.

B33. Phase *kunamua* : semis *kutakata* et *nyumba* pleinement fonctionnelle

Finalement, notons ici encore un privilège de la *nyumba* : pour autant que A5/a5 soit une *nyumba* pleinement fonctionnelle, si au cours de votre coup sans capture un semis (nécessairement de type *kutakata*) s'y achève, vous *devez* mettre instantanément un terme à votre coup, évitant ainsi de vider votre *nyumba*. La main passe alors à votre adversaire.[9]

Analysons la situation n°55 :

55

2	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
0	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**	**0**
4	**0**	**2**	**0**	**8**	**2**	**0**	**1**
4	**2**	**0**	**2**	**3**	**0**	**1**	**2**

Le trou A5, muni de huit graines, n'a jamais été vidé antérieurement dans la partie et est donc une *nyumba* pleinement fonctionnelle. Vous pouvez donc choisir n'importe quel trou occupé de votre rangée avant comme trou de départ de votre coup sans capture, exception faite de votre trou A5 bien sûr. Supposons que vous choisissiez le trou A6 et que vous décidiez de le semer dans le sens horaire. Vous y plantez une graine de votre grenier, prélevez les trois graines qu'il contient désormais et vous les semez vers la droite :

[9] Pour rappel, le cas de la *nyumba* partiellement fonctionnelle sera traité séparément (→ D. *La nyumba partiellement fonctionnelle*).

56

2	0	0	2	0	2	0	0
0	4	0	2	0	0	3	0
4	0	2	0	8	0	1	2
4	2	0	2	3	0	1	3

57

2	0	0	2	0	2	0	0
0	4	0	2	0	0	3	0
4	0	2	0	8	0	1	2
4	2	0	2	4	1	2	0

58

2	0	0	2	0	2	0	0
0	4	0	2	0	0	3	0
4	0	2	0	8	0	1	2
5	3	1	3	0	1	2	0

59

2	0	0	2	0	2	0	0
0	4	0	2	0	0	3	0
5	1	3	1	9	0	1	2
0	3	1	3	0	1	2	0

Après avoir fait un tour complet de vos deux rangées, votre coup sans capture amène un semis à s'achever dans votre trou A5, qui était préalablement occupé. Normalement, vous devriez donc prélever les graines contenues dans votre trou A5 et continuer à semer. Cependant, il se trouve que votre trou A5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle. En fonction du principe que nous venons d'énoncer ci-dessus, si un semis de continuation dans le cadre d'un coup sans capture (*kutakata*) s'y achève, vous *devez* mettre un terme à votre coup. Votre tour se termine alors obligatoirement dans l'état de la situation n°59 et la main passe à votre adversaire.

Synthétisons la procédure du coup sans capture dans la phase *kunamua* :

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous n'êtes pas en mesure d'exécuter un coup avec capture :

1. Sélectionnez un trou occupé de votre rangée avant. Ce trou devient le « trou de départ » de ce coup sans capture. Dans votre sélection du trou de départ, vous devez respecter les règles suivantes :
    a. Si votre *nyumba* est pleinement fonctionnelle et qu'elle est le seul trou occupé de votre rangée avant, alors vous la sélectionnez comme trou de départ.
    b. Si votre *nyumba* est pleinement fonctionnelle et qu'elle n'est pas le seul trou occupé de votre rangée avant, alors sélectionnez tout trou occupé de votre rangée avant, exception faite de votre *nyumba*.
    c. Si votre *nyumba* est perdue, alors sélectionnez prioritairement un trou contenant 2 graines ou + sur votre rangée avant. Vous ne pouvez choisir un trou ne contenant qu'une seule et unique graine que si votre rangée avant ne comporte aucun trou contenant 2 graines ou +.

    Si plusieurs trous de votre rangée avant correspondent à cette définition, alors vous devez choisir l'un d'eux comme trou de départ.
2. Plantez une graine de votre grenier dans le trou de départ, saisissez les graines qu'il contient et semez-les vers la gauche ou vers la droite au choix.
    a. Si le trou de départ est une de vos *kichwas* et que celle-ci se trouve être le seul trou occupé sur votre rangée avant, veillez à ne pas semer en direction de votre rangée arrière sous peine de perdre la partie.
    b. Si vous avez dû choisir votre *nyumba* pleinement fonctionnelle comme trou de départ (cf. 1:a ci-dessus), alors vous ne la videz pas, mais vous la « taxez » : vous n'en prélevez que deux graines, que vous semez vers la gauche ou vers la droite au choix.
3. Considérez le trou où tombe la dernière graine de ce semis :

a. Trou inoccupé : le coup se termine.
b. Trou occupé : continuez à semer, puis réitérez l'étape n°3. *Attention :* s'il s'agit du trou A5 et qu'il est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, vous devez mettre un terme à votre coup plutôt que de continuer à semer.

L'étape n°3 est donc récursive : elle se répète tant que vous semez, et ne s'arrête que lorsque la dernière graine d'un semis tombe dans un trou inoccupé ou dans votre *nyumba* pleinement fonctionnelle. Au cours de toute l'opération, aucune capture n'est possible, même si à un moment donné la dernière graine du semis devait tomber dans un trou occupé de votre rangée avant en regard d'un trou adverse occupé.

B4. La *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *kunamua* : synthèse

Les lignes qui précèdent nous ont permis de découvrir quatre privilèges d'une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *kunamua*. À bien y regarder, ces privilèges ont tous pour objet de préserver le contenu de la *nyumba* tant qu'elle est pleinement fonctionnelle.

#1. Si la *nyumba* est pleinement fonctionnelle, on peut sélectionner un trou contenant une seule et unique graine comme trou de départ d'un coup sans capture.

#2. Si la *nyumba* est pleinement fonctionnelle, elle ne peut elle-même être sélectionnée comme trou de départ d'un coup sans capture que si elle est le seul trou occupé de la rangée avant. Si tel est le cas, on y plante une graine, on en prélève deux, que l'on sème vers la gauche ou vers la droite au choix. On nomme ce phénomène « taxation de la *nyumba* ».

Ces deux privilèges fonctionnent en réalité main dans la main et visent à (1) contribuer à ce que la *nyumba* soit la dernière option dans la sélection du trou de départ d'un coup sans capture, et à (2) préserver autant que possible l'intégrité du contenu de la *nyumba* si celle-ci doit malgré tout être sélectionnée.

En effet, la règle de base veut qu'on sélectionne prioritairement un trou contenant au moins deux graines, ne pouvant sélectionner un trou contenant une seule et unique graine que si on n'a pas d'autre choix, c'est-à-dire si la rangée avant ne comporte que des trous contenant 0 ou 1 graine. Or dans une situation où la rangée avant, outre des trous contenant 0 ou 1 graine, comporte également une *nyumba* pleinement fonctionnelle, donc avec 6 graines ou plus, théoriquement on *a* le choix : la *nyumba* ! Que faire, dès lors, pour éviter de devoir la sélectionner ? Le Bao résout le problème en décrétant que, si le trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, un trou contenant une seule et unique graine peut également être sélectionné : pour autant qu'il y ait au moins un autre trou occupé sur la rangée avant, on n'est donc plus obligé de sélectionner la *nyumba*. Le deuxième privilège vient ensuite compléter le premier, en excluant la *nyumba* elle-même de la sélection à moins que, une fois encore, on n'ait pas d'autre choix, c'est-à-dire à moins

qu'elle ne soit le seul trou occupé sur la rangée avant. Et même alors, la *nyumba* est traitée comme si elle ne contenait qu'une seule graine, en ce qu'on n'en prélève que deux graines (y compris celle que l'on vient d'y planter) plutôt que de la vider purement et simplement. En fin de compte : si la *nyumba* est pleinement fonctionnelle, *tout* trou occupé, fût-ce d'une seule et unique graine, sur la rangée avant peut être sélectionné (privilège #1), la *nyumba* proprement dite ne pouvant (et, en réalité, ne devant) être sélectionnée que si elle est *le seul* trou occupé sur la rangée avant, auquel cas elle est traitée comme un singleton (privilège #2).

#3. Si la *nyumba* est pleinement fonctionnelle et qu'un semis s'y achève dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou d'un semis *kuendelea*), le joueur *peut* mettre un terme à son coup dans la *nyumba*.

#4. Si la *nyumba* est pleinement fonctionnelle et qu'un semis s'y achève dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), le joueur *doit* mettre un terme à son coup dans la *nyumba*.

Ces deux privilèges constituent pareillement une paire en ce qu'ils se fondent sur le même principe : faire en sorte de soustraire la *nyumba* à la continuation du semis, ce qui aurait pour effet de la vider. Pourquoi, cependant, la différence entre semis dans le cadre d'un coup avec capture (*possibilité* d'arrêter de semer) et semis dans le cadre d'un coup sans capture (*obligation* d'arrêter de semer) ? Elle s'explique probablement par l'idée que le Bao se fait de la *nyumba* : votre *nyumba*, en raison du grand nombre de graines qu'elle peut en venir à accueillir au gré des semis, présente des possibilités tactiques majeures dans une partie de *Bao la kiswahili* ; très concrètement, la fonction de la *nyumba* est d'être une « arme » particulièrement puissante pour réaliser une ou plusieurs capture(s) efficace(s) en un seul coup. Pour cette raison, dans le cas d'un coup avec capture le Bao vous donne le choix : si semer le contenu de votre *nyumba* par *kuendelea* à ce moment-là vous paraît tactiquement intéressant, vous devez dès lors absolument conserver votre droit de le faire, d'autant plus que vous avez peut-être manœuvré pour qu'un semis de capture ou *kuendelea* s'achève dans la *nyumba* précisément à ce moment-là pour vous permettre de la jouer.[10] Au contraire, vous permettre de renoncer à *kuendelea* à ce moment-là vous donne la possibilité de préserver l'intégrité de votre *nyumba* en vue de semer son contenu à un moment ultérieur que vous jugerez plus opportun.

À l'inverse, dans le cas de *kutakata*, c'est-à-dire dans le cadre d'un coup lors duquel par définition aucune capture n'est possible, le fait que le coup se termine obligatoirement reflète l'idée qu'aucun bénéfice ne peut possiblement résulter du vidage de la *nyumba* si aucune capture ne s'ensuit. Interdire son vidage revient donc à empêcher le joueur de la vider « bêtement ».

[10] N'oublions pas en effet que tant que la *nyumba* est pleinement fonctionnelle, la seule manière de la « jouer », c'est-à-dire de semer son contenu, implique précisément de faire en sorte qu'un semis s'y achève dans le cadre d'un coup avec capture.

B5. Phase *kunamua* : début de partie

Maintenant que nous avons discuté en détail de la manière de réaliser les deux types possibles de coups dans la phase *kunamua*, nous pouvons aborder la disposition initiale des graines sur le tablier en début de partie : au commencement de la phase *kunamua*, et donc de la partie, chaque joueur dispose 10 de ses 32 graines sur le tablier comme suit : 6 dans le trou A5/a5 (lequel est donc une *nyumba* pleinement fonctionnelle), 2 dans le trou suivant (A6/a6) et 2 dans sa *kimbi* de droite (A7/a7), et garde les 22 graines restantes en main. Comme on l'a vu, cette réserve de 22 graines est nommée « grenier » :

22

60

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	2	6	0	0	0	0
0	0	0	0	6	2	2	0
0	0	0	0	0	0	0	0

22

Étant donné cette configuration, Sud, qui commence la partie, n'est pas en mesure de réaliser un coup avec capture, les trous adverses a2-a3-a4 en regard de ses trous A5-A6-A7 étant vides. Le tout premier coup d'une partie de *Bao la kiswahili* est donc nécessairement un coup sans capture et, en accord avec les règles que nous venons de voir, Sud ne peut sélectionner sa *nyumba* comme trou de départ, vu que cette dernière, qui est pleinement fonctionnelle, n'est pas le seul trou occupé de sa rangée avant : il doit donc planter une graine en A6 ou en A7 et faire *kutakata* à partir de là, semant 3 graines vers la gauche (antihoraire) ou vers la droite (horaire) au choix. Pour le coup d'ouverture, Sud a donc quatre options : **A6<*** (diagr. n°61), **A6>*** (diagr. n°62), **A7<*** (diagr. n°63) et **A7>*** (diagr. n°64).

61

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	2	6	0	0	0	0
0	0	1	1	7	0	2	0
0	0	0	0	0	0	0	0

62

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	2	6	0	0	0	0
0	0	0	0	6	0	3	1
0	0	0	0	0	0	0	1

63

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	2	6	0	0	0	0
0	0	0	1	7	3	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

64

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	2	6	0	0	0	0
0	0	0	0	6	2	0	1
0	0	0	0	0	0	1	1

Nord plantera ensuite une graine de son grenier et, en fonction du choix de Sud lors de son premier coup, réalisera un coup avec ou sans capture. Ainsi, si Sud a ouvert la partie par A6<* ou A7<*, Nord va devoir exécuter un coup avec capture. Si par contre Sud a préféré A6>* ou A7>*, alors Nord va devoir exécuter un coup sans capture. Et ainsi de suite, à tour de rôle, chaque joueur prenant une graine de son grenier et la plantant dans

un des trous de sa rangée avant en vue de réaliser un coup avec ou sans capture selon le cas.

B6. Fin de la phase *kunamua* et début de la phase *mtaji*

Projetons-nous maintenant plus en avant dans la phase *kunamua*. Si à un moment donné de la phase *kunamua* la rangée avant d'un des deux joueurs se retrouve totalement vide de graines, alors au tour suivant ni un coup avec capture, ni un coup sans capture ne lui sera possible : il a donc perdu la partie (→ F. *Victoire et défaite au Bao la kiswahili*). Dans la mesure où la défaite se produit au cours de la phase *kunamua*, lorsque les deux joueurs ont encore des graines dans leur grenier, on dit que le joueur perd *mkononi*, « dans la main » en swahili, ce qui fait allusion au fait que les joueurs tiennent typiquement les graines de leur grenier dans leur main.

Si aucun joueur ne gagne/perd *mkononi*, alors la phase *kunamua* se termine automatiquement lorsque chaque joueur a écoulé son grenier, c'est-à-dire planté sur le tablier les 22 graines que son grenier contient. La phase *kunamua* compte donc au maximum 22 tours. La fin de la phase *kunamua* marque de même le commencement de la phase *mtaji* lors de la transition vers le 23ème tour de jeu.

C. Phase *mtaji*

C1. Phase *mtaji* : généralités

Dans la mesure où l'on ne sème plus de graines depuis la main, les 64 graines se trouvant sur le tablier, la phase *mtaji* se déroule exactement comme une partie de *Bao la kujifunza*, mais en partant bien sûr de la disposition des graines sur le tablier au sortir de la phase *kunamua*. Notons en outre deux différences importantes :

La première différence porte naturellement sur la *nyumba*, vu que celle-ci est pareillement inexistante au *Bao la kujifunza* (→ C2. *La nyumba pleinement fonctionnelle dans la phase mtaji* ci-dessous).

La seconde différence est liée à *kutakatia*, un mécanisme de jeu spécifique, propre à la phase *mtaji* et inexistant au *Bao la kujifunza* (→ C3. *Le mécanisme de kutakatia*).

Outre ces deux différences, la phase *mtaji* se déroule exactement comme une partie de *Bao la kujifunza*, et les deux conditions de victoire/défaite y sont les mêmes (→ F. *Victoire et défaite au Bao la kiswahili* sur ce point).

C2. La *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *mtaji*

Si votre trou A5/a5 est toujours une *nyumba* pleinement fonctionnelle au début de la phase *mtaji*, celle-ci le demeure jusqu'à ce qu'elle soit vidée, que ce soit du fait du joueur ou de son adversaire (capture). Cependant, les privilèges dont elle jouit ne sont pas les mêmes dans les deux phases du jeu. Dans la phase *mtaji*, tant que le trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle son immunité à la continuation de *kutakata* demeure, c'est-à-dire que le privilège #4 ci-dessus est conservé : si votre trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle et qu'un semis s'y achève dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), vous devez mettre un terme à votre coup dans le trou A5/a5.

Analysons la situation n°65 ci-dessous :

6	**2**	**3**	**0**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
5	**1**	**7**	**0**	**8**	**0**	**4**	**0**	**0**
	0	**0**	**4**	**0**	**7**	**0**	**1**	**1**
	5	**2**	**3**	**0**	**2**	**0**	**0**	**3**

Supposons que votre trou A5, qui comporte sept graines, soit une *nyumba* pleinement fonctionnelle. Aucun coup avec capture n'étant possible, vous entreprenez un coup sans capture. Vous choisisissez de le réaliser à partir de A3 dans le sens antihoraire :

66

2	3	0	2	1	3	0	5
1	7	0	8	0	4	0	0
1	1	0	0	7	0	1	1
6	3	3	0	2	0	0	3

67

2	3	0	2	1	3	0	5
1	7	0	8	0	4	0	0
1	1	0	0	7	0	1	1
6	0	4	1	3	0	0	3

68

2	3	0	2	1	3	0	5
1	7	0	8	0	4	0	0
1	1	0	0	7	0	1	1
6	0	4	1	0	1	1	4

69

2	3	0	2	1	3	0	5
1	7	0	8	0	4	0	0
1	1	0	0	8	1	2	2
6	0	4	1	0	1	1	0

Après avoir fait le tour de vos deux rangées, votre coup sans capture amène un semis *kutakata* à s'achever en A5 : celui-ci étant une *nyumba* pleinement fonctionnelle, vous *devez* mettre un terme à votre coup et passer la main à votre adversaire. Votre coup se termine donc dans la situation n°69.

Par contre, les trois autres privilèges en vigueur dans la phase *kunamua* (#1, #2 et #3) sont perdus et ne sont donc plus en vigueur dans la phase *mtaji*. En pratique, cela signifie :

- Dans la phase *mtaji*, la seule condition de sélection comme trou de départ d'un coup sans capture (c'est-à-dire le trou que le joueur vide afin d'accomplir le semis initial du coup sans capture) est que le trou choisi comporte au moins deux graines, comme au *Bao la kujifunza*.[11] Pour cette raison, une *nyumba* pleinement fonctionnelle peut servir de trou de départ à un coup sans capture au même titre que tout autre trou contenant au moins deux graines (car le privilège #1 n'est plus d'application, vu que nous sommes dans la phase *mtaji*, et le privilège #2 est perdu) : elle n'est donc plus le dernier recours lors de la sélection du trou de départ, comme elle l'était dans la phase *kunamua*. Et lorsqu'elle commence effectivement un coup sans capture elle est traitée comme tout autre trou, c'est-à-dire qu'elle est intégralement vidée plutôt que d'être taxée (car le privilège #2 est perdu).

Analysons la situation n°70 ci-dessous :

70

2	3	0	2	1	3	0	5
1	7	0	8	0	4	0	0
0	0	4	0	7	0	1	1
5	2	0	3	0	2	0	3

Supposons que le trou A5, qui comporte sept graines, n'ait jamais été vidé antérieurement et soit par conséquent une *nyumba* pleinement fonctionnelle. Devant accomplir un coup sans capture, vous pouvez choisir librement A3 ou A5 comme trou de départ, car tous deux comportent aux moins deux graines. Si vous choisissez A5, alors vous prélevez son

[11] Souvenons-nous cependant que dans la phase *mtaji*, qui se joue essentiellement comme une partie de *Bao la kujifunza*, pour sélectionner le trou de départ d'un coup sans capture vous devez prioritairement vous tourner vers la rangée avant, ne cherchant un trou de départ sur la rangée arrière que si la rangée avant ne présente aucun « candidat », c'est-à-dire aucun trou comportant au moins deux graines.

contenu et vous le semez intégralement vers la gauche (diagr. n°71) ou vers la droite (diagr. n°72) au choix. Une fois ce semis accompli, votre *nyumba* est bien sûr perdue.

71

2	**3**	**0**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
1	**7**	**0**	**8**	**0**	**4**	**0**	**0**
1	**1**	**5**	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**
6	**3**	**1**	**3**	**0**	**2**	**0**	**3**

72

2	**3**	**0**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
1	**7**	**0**	**8**	**0**	**4**	**0**	**0**
0	**0**	**4**	**0**	**0**	**1**	**2**	**2**
5	**2**	**0**	**3**	**1**	**3**	**1**	**4**

- Si A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle et qu'un semis s'y achève dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou d'un semis *kuendelea*), le joueur doit continuer à semer *kuendelea* (car le privilège #3 est perdu). Ici aussi, la *nyumba* est traitée comme tout autre trou et est donc vidée intégralement.

Analysons la situation n°73 ci-dessous :

73

2	**3**	**2**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
1	**2**	**0**	**8**	**0**	**4**	**0**	**0**
0	**1**	**4**	**0**	**7**	**1**	**1**	**2**
5	**2**	**1**	**0**	**2**	**2**	**0**	**3**

74

2	**3**	**2**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
1	**2**	**0**	**8**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**1**	**4**	**0**	**7**	**2**	**2**	**0**
5	**2**	**1**	**0**	**2**	**2**	**0**	**3**

75

2	**3**	**2**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
1	**2**	**0**	**8**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**1**	**4**	**0**	**8**	**3**	**3**	**1**
5	**2**	**1**	**0**	**2**	**2**	**0**	**3**

76

2	**3**	**2**	**2**	**1**	**3**	**0**	**5**
1	**2**	**0**	**8**	**0**	**0**	**0**	**0**
1	**2**	**5**	**1**	**0**	**3**	**3**	**1**
6	**3**	**2**	**1**	**2**	**2**	**0**	**3**

Si vous jouez A8<, vous capturez les quatre graines de a3 (diagr. n°74), que vous semez ensuite depuis la *kichwa* de droite vu que le semis initial était antihoraire : le semis de capture s'achève alors dans votre trou A5, qui est une *nyumba* pleinement fonctionnelle (diagr. n°75). À la différence de la phase *kunamua*, cependant, dans la phase *mtaji* lorsque la dernière graine d'un semis de capture ou *kuendelea* tombe dans votre *nyumba* pleinement fonctionnelle vous n'avez plus le choix entre continuer à semer ou mettre un terme à votre coup : vous *devez* continuer à semer *kuendelea* et donc vider votre *nyumba* (diagr. n°76). Une fois ce semis *kuendelea* accompli, votre *nyumba* est bien sûr perdue.

En fin de compte, des quatre privilèges d'une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *kunamua* seul le privilège #4 est conservé dans la phase *mtaji*, les privilèges #1, #2 et #3 y étant perdus. Par contre, un nouveau privilège #5, spécifique de la phase *mtaji*, est gagné : une *nyumba* pleinement fonctionnelle ne peut être sujette à *kutakatia*. Pour comprendre la nature de ce privilège, il faut bien sûr connaître le mécanisme de *kutakatia* proprement dit.

C3. Le mécanisme de *kutakatia*

Kutakatia est un mécanisme par lequel vous avez la possibilité de vous « réserver » une capture dans le camp de l'adversaire pour votre prochain coup. Bien sûr, une telle réservation n'est possible que si certaines conditions sont réunies.

La condition de départ pour réaliser *kutakatia* est que vous n'ayez pas de possibilité de capture ce tour-ci : vous devez donc accomplir un coup sans capture. *Kutakatia* est alors possible si vous pouvez accomplir ce coup sans capture en remplissant les conditions suivantes :

1. Au tour prochain vous aurez une possibilité de capture, c'est-à-dire que vous aurez une capture potentielle effectivement concrétisable,
2. Il s'agira de votre seule et unique possibilité de capture, c'est-à-dire qu'aucun autre trou de votre rangée avant ne vous proposera une capture potentielle effectivement concrétisable,
3. Entre le coup sans capture que vous vous apprêtez à exécuter et le coup avec capture que vous projetez d'exécuter le tour suivant, votre adversaire n'aura aucune possibilité de capture non plus, si bien qu'il devra lui aussi accomplir un coup sans capture.

Tout ceci peut sembler éminemment abstrait. Pour illustrer cette configuration, analysons une situation concrète :

7	**9**	**0**	**0**	**2**	**1**	**2**	**2**	**7**
7	**0**	**0**	**8**	**1**	**7**	**0**	**1**	**2**
	1	**3**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**
	0	**2**	**3**	**6**	**4**	**0**	**0**	**2**

7	**9**	**0**	**0**	**2**	**1**	**2**	**2**	**7**
8	**0**	**0**	**8**	**1**	**7**	**0**	**1**	**2**
	1	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**
	0	**2**	**3**	**6**	**4**	**0**	**0**	**2**

Dans la situation n°77, aucune capture ne vous est possible : il y a bien une capture potentielle en A4, mais aucun semis n'y mène, donc elle n'est pas concrétisable. Vous devez par conséquent exécuter un coup sans capture. Si vous jouez A2>*, cependant, le jeu se retrouvera dans la situation n°78, qui présentera les caractéristiques suivantes :

- Vous aurez une capture potentielle en A3, concrétisable à partir de B4<, le tour prochain,
- Ce sera votre seule possibilité de capture le tour prochain – en effet, outre A3 votre coup A2>* aura engendré une autre capture potentielle, mais non concrétisable, en A5, tandis que la capture potentielle en A4 sera tout aussi peu concrétisable que dans la situation n°77,
- En jouant A2>* vous n'aurez créé aucune possibilité de capture pour Nord – en effet, outre la capture potentielle en a5 déjà présente dans la situation n°77 votre coup A2>* aura engendré deux autres captures potentielles pour Nord en a4 et a6, mais aucune d'entre elles ne sera concrétisable, si bien que lui aussi devra exécuter un coup sans capture une fois votre coup A2>* accompli.

Toutes ces conditions étant remplies, les conditions pour le mécanisme de *kutakatia* sont réunies.

Notez aussi qu'il ne faut pas confondre possibilité de capture et possibilité de concrétisation. En effet, la seule et unique possibilité de capture que vous vous créez peut avoir plusieurs possibilités de concrétisation, c'est-à-dire qu'il peut y avoir plusieurs semis initiaux qui mènent au trou capturant. Ce qui importe, en fin de compte, c'est qu'il n'y ait qu'une et une seule capture potentielle effectivement concrétisable, quel que soit le nombre de semis initiaux qui permettent de la concrétiser. Ainsi, la situation n°79 reprend la situation n°77, mais en y changeant un détail (A1 passe à deux graines, B8 tombant à une graine pour rééquilibrer le jeu) :

79

9	**0**	**0**	**2**	**1**	**2**	**2**	**7**
0	**0**	**8**	**1**	**7**	**0**	**1**	**2**
2	**3**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**3**	**6**	**4**	**0**	**0**	**1**

80

9	**0**	**0**	**2**	**1**	**2**	**2**	**7**
0	**0**	**8**	**1**	**7**	**0**	**1**	**2**
2	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**3**	**6**	**4**	**0**	**0**	**1**

Une fois joué A2>*, vous vous retrouverez pareillement avec une et une seule capture potentielle en A3, mais cette fois celle-ci sera réalisable non seulement à partir de B4<, mais aussi à partir de A1>. Cela n'a aucune importance pour le mécanisme de *kutakatia*, qui est bel et bien de mise dans cette situation : une fois encore, ce qui importe est qu'il n'y ait qu'une et une seule capture potentielle qui soit effectivement concrétisable, peu importe le nombre des semis initiaux possibles permettant de la concrétiser.

Au final, *kukakatia* consiste donc à vous « préparer » une (et une seule !) capture potentielle effectivement concrétisable au tour prochain sans créer de possibilité de capture pour votre adversaire, c'est-à-dire tout en évitant de lui prêter le flanc. Si vous parvenez à accomplir cette manœuvre, alors votre adversaire ne peut pas vous refuser cette capture : son trou est « *kutakatié* », comme on dit dans le langage du Bao. Concrètement, cela signifie que ce trou est *bloqué*. À la manière d'un compte en banque gelé, votre adversaire ne peut accéder à son contenu. Dans la pratique, cela signifie que ce trou ne peut être vidé :

1. Votre adversaire ne peut donc pas commencer son coup sans capture à partir de ce trou, car cela reviendrait à le vider.
2. Si son coup sans capture, nécessairement commencé à partir d'un autre trou, engendre un semis de continuation *kutakata* qui aboutit dans le trou *kutakatié*, ce semis *doit* s'y achever, comme s'il s'agissait d'une *nyumba* pleinement fonctionnelle, car continuer à semer reviendrait pareillement à le vider. Son tour se termine alors instantanément.

Une fois que votre adversaire a joué son coup sans capture, la main vous revient et vous accomplissez alors la capture que vous vous êtes réservée. Notez bien que vous êtes obligé de réaliser précisément cette capture, ce même si le coup sans capture que votre adversaire a réalisé entre temps a créé d'autres possibilités de capture pour vous. Revenons à la situation n°79 pour illustrer le propos :

79

9	0	0	2	1	2	2	7
0	0	8	1	7	0	1	2
2	3	0	1	0	0	0	0
0	2	3	6	4	0	0	1

80

9	0	0	2	1	2	2	7
0	0	8	1	7	0	1	2
2	0	1	2	1	0	0	0
0	2	3	6	4	0	0	1

Une fois que vous avez joué A2>* (diagr. n°80), le principe de *kutakatia* dicte que, dès le moment où vous accomplissez ce coup, la capture de a6 en A3 vous est réservée le tour prochain : le trou a6 est *kutakatié*, à savoir bloqué. C'est-à-dire que Nord, qui doit accomplir un coup sans capture, ce qu'il peut théoriquement faire à partir de a1, a4 ou a6 (ces trois trous étant situés sur la rangée avant et comportant au moins deux graines), ne peut pas l'accomplir à partir de a6, car cela reviendrait à vider ce trou et donc à vous priver de sa capture, or celle-ci vous est réservée.

81

9	0	1	3	0	3	3	8
0	0	8	1	0	1	2	3
2	0	1	2	1	0	0	0
0	2	3	6	4	0	0	1

82

9	0	1	3	0	3	3	8
0	0	0	1	0	1	2	3
4	2	3	3	2	1	1	1
1	3	4	0	4	0	0	1

Disons que Nord choisit de jouer a4<* : son coup vient donc s'achever en b6 (diagr. n°81). Vous accomplissez alors la capture que vous vous êtes réservée en A3, que vous choisissez de concrétiser à partir de B4<, ce qui mène le jeu à la situation n°82. (Notez que concrétiser à partir de A1> aurait bien sûr été tout aussi acceptable.)

Pour illustrer l'immunité du trou *kutakatié* aux semis de continuation *kutakata*, imaginons qu'au moment de faire votre coup sans capture le jeu ait été dans la situation n°83, qui est identique à la situation n°79 à ceci près que b6, b7 et b8 comportent quatre, trois et deux graines respectivement :

83

2	3	4	2	1	2	2	7
0	0	8	1	7	0	1	2
2	3	0	1	0	0	0	0
0	2	3	6	4	0	0	1

84

2	3	4	2	1	2	2	7
0	0	8	1	7	0	1	2
2	0	1	2	1	0	0	0
0	2	3	6	4	0	0	1

Les paramètres sont identiques, à savoir à condition de jouer A2>* ce tour-ci, vous avez capture potentielle en A3 et concrétisable à l'aide de A1> ou de B6< au tour prochain. Vous accomplissez ce coup et *kutakatiez*, c'est-à-dire bloquez, a6 (diagr. n°84). Nord exécute pareillement a4<* mais, en raison de la présence des quatre graines en b6, son coup sans capture aboutit en a6, le trou *kutakatié* (diagr. n°85) :

85

6	1	0	3	0	3	3	8
1	1	9	1	0	1	2	3
2	0	1	2	1	0	0	0
0	2	3	6	4	0	0	1

C'est ici qu'intervient la seconde restriction émise ci-dessus : si le coup sans capture de votre adversaire aboutit dans le trou *kutakatié*, il doit pareillement mettre un terme à son

coup sans capture une fois ce semis accompli, donc sans poursuivre *kutakata* et vider le trou en question. En matière de semis de continuation *kutakata*, un trou *kutakatié* se comporte donc comme s'il était une *nyumba* pleinement fonctionnelle, c'est-à-dire qu'un semis de continuation *kutakata* qui s'y achève met automatiquement un terme au coup et la main passe à l'adversaire.

Notons que l'application proprement dite de *kutakatia* est elle aussi soumise à certaines restrictions. Concrètement, un trou ne peut être *kutakatié*, c'est-à-dire bloqué par l'adversaire, si :

- C'est une *nyumba* pleinement fonctionnelle.

Il s'agit du privilège #5 évoqué ci-dessus. Concrètement, une *nyumba* pleinement fonctionnelle ne peut être sujette à *kutakatia*. Imaginons la situation n°86 ci-dessous :

8	**6**	**0**	**5**	**2**	**1**	**0**	**2**	**7**
6	**0**	**0**	**0**	**8**	**7**	**1**	**1**	**2**
	3	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
	0	**2**	**3**	**5**	**4**	**0**	**1**	**1**

8	**6**	**0**	**5**	**2**	**1**	**0**	**2**	**7**
7	**0**	**0**	**0**	**8**	**7**	**1**	**1**	**2**
	3	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**
	0	**2**	**3**	**5**	**4**	**0**	**1**	**1**

Cette situation est comparable à la situation n°79 : vous devez accomplir un coup sans capture et, si vous optez pour A2>*, vous pourrez capturer a5 en A4 à partir de A1> le tour prochain (diagr. n°87). Cependant, a5, qui comporte 8 graines, n'a jamais été vidé antérieurement dans la partie : il est donc une *nyumba* pleinement fonctionnelle et ne peut dès lors être *kutakatié*. Ce trou n'étant nullement bloqué, Nord est alors parfaitement libre de le vider en jouant a5<* ou a5>*.

- C'est le seul trou occupé sur la rangée avant, tous les autres trous étant vides.

8	**9**	**1**	**0**	**2**	**1**	**2**	**2**	**7**
8	**0**	**0**	**8**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
	2	**3**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**
	0	**2**	**3**	**6**	**4**	**5**	**4**	**2**

8	**9**	**1**	**0**	**2**	**1**	**2**	**2**	**7**
9	**0**	**0**	**8**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
	2	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**
	0	**2**	**3**	**6**	**4**	**5**	**4**	**2**

Dans la situation n°88 ci-dessus, si vous accomplissez A2>* comme précédemment vous devriez normalement *kutakatier* le trou a6 de Nord (diagr. n°89). Cependant, le trou a6 est son seul et unique trou occupé sur la rangée avant : vous ne pouvez donc le bloquer de cette façon, et pour Nord c'est d'ailleurs fort heureux ainsi car dans le cas contraire vous le captureriez et remporteriez la partie le tour prochain. Nord a donc toute liberté de vider ce trou par **a5>*** ou **a5<***. Au final, le mécanisme de *kutakatia* ne peut pas, à lui seul, vous procurer la défaite de votre adversaire.

- C'est le seul trou contenant plus d'une graine sur la rangée avant, tous les autres trous contenant 0 ou 1 graine.

90

9	1	0	2	1	2	2	7
0	1	8	0	1	0	1	0
2	3	0	1	0	0	0	0
0	2	3	6	3	4	3	2

91

9	1	0	2	1	2	2	7
0	1	8	0	1	0	1	0
2	0	1	2	1	0	0	0
0	2	3	6	3	4	3	2

De manière analogue dans la situation n°90 : le trou a6 de Nord pourrait être *kutakatié* de la même manière (diagr. n°91). Mais ce n'est pas possible car, même si a6 n'est pas le seul trou occupé de la rangée avant de Nord, il est néanmoins le seul de sa rangée avant à contenir plus d'une graine. Nord est donc parfaitement libre de vider a6 pour le soustraire à la capture.

Pour conclure, insistons sur un point qui, bien qu'évident, pourrait facilement être perdu de vue : le mécanisme de *kutakatia* n'est possible que si, au moment où Sud l'envisage, au tour prochain Nord sera réduit à jouer un coup sans capture. Si, par contre, Nord peut jouer un coup avec capture, alors il doit bien sûr exécuter celui-ci et il n'y a pas de *kutakatia* qui tienne.

P.ex. dans la situation n°92 ci-dessous :

92

4	2	5	0	1	2	2	7
0	0	0	8	7	1	1	2
3	2	1	0	0	0	0	0
0	2	3	5	4	0	1	1

93

4	2	5	0	1	2	2	7
0	0	0	8	7	1	1	2
3	0	2	1	0	0	0	0
0	2	3	5	4	0	1	1

Supposons que a5 ait été vidé antérieurement dans la partie et qu'il ne soit donc plus une *nyumba* pleinement fonctionnelle, si bien qu'il n'est pas protégé de *kutakatia*. En jouant A2>* vous vous créez une unique possibilité de capture en A4 le tour prochain (diagr. n°93).

94

0	2	5	0	1	2	2	7
1	1	1	9	7	1	1	2
3	0	2	0	0	0	0	0
0	2	3	5	4	0	1	1

95

0	2	5	1	2	3	3	8
4	0	3	10	0	2	2	3
0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	3	5	4	0	1	1

Mais voilà, c'est maintenant à Nord de jouer et c'était sans compter sur le fait que votre trou A4 peut être capturé en a5 par b8> (diagr. n°94) : Nord peut, et donc *doit*, capturer … ce qui l'amène d'ailleurs à gagner la partie ! (diagr. n°95). Mais ça, c'est une autre histoire : ce qu'il importe de constater maintenant, c'est le fait que vous ne pouvez pas *kutakatier*, c'est-à-dire bloquer un trou de votre adversaire, dès lors que ce dernier peut exécuter un coup avec capture.

Pareillement avec *kuendelea*, p.ex. dans la situation n°96 ci-dessous :

96

7	**0**	**1**	**2**	**1**	**6**	**2**	**3**
0	**1**	**7**	**1**	**2**	**1**	**0**	**0**
2	**3**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**3**	**6**	**3**	**4**	**3**	**3**

97

7	**0**	**1**	**2**	**1**	**6**	**2**	**3**
0	**1**	**7**	**1**	**2**	**1**	**0**	**0**
2	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**3**	**6**	**3**	**4**	**3**	**3**

Comme précédemment, si vous devez exécuter un coup sans capture, et si vous jouez A2>* vous vous retrouverez dans la situation n°97 vous permettant d'accomplir une capture en A3 au tour suivant.

98

7	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**3**	**4**
0	**1**	**7**	**1**	**3**	**2**	**1**	**1**
2	**0**	**1**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**3**	**6**	**3**	**4**	**3**	**3**

99

7	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**3**	**4**
0	**1**	**8**	**2**	**4**	**0**	**2**	**1**
2	**0**	**0**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**
0	**2**	**3**	**6**	**3**	**4**	**3**	**3**

Cependant, votre coup A2>* a créé une possibilité de capture pour Nord en a4 par b3<. Toute capture concrétisable devant être accomplie, Nord s'exécute (diagr. n°98). Et même si le trou prétendant *kutakatier* n'est pas capturé directement, comme c'était le cas dans la situation précédente (diagr. n°94), on voit que le semis de capture engendre une continuation (*kuendelea*) qui, elle, aboutit en a6, capturant la graine contenue en A3, le trou qui prétendait *kutakatier*, laquelle graine est semée à son tour à partir de la *kichwa* de gauche de Nord, ce qui engendre, en fin de compte, la situation n°99.

Pour résumer : vous pouvez *kutakatier*, c'est-à-dire bloquer un trou de votre adversaire en vue de vous réserver sa capture au tour suivant, si toutes les conditions suivantes sont conjointement remplies :

1. Vous devez faire un coup sans capture ce tour-ci,
2. Ce coup sans capture peut être fait de sorte que vous aurez une et une seule capture possible le tour prochain,
3. En réalisant ce coup sans capture, vous ne créez pas de capture possible pour votre adversaire, si bien que le coup qu'il s'apprête à exécuter sera aussi sans capture,
4. Le trou adverse que vous prétendez *kutakatier*, c'est-à-dire le trou visé par votre seule et unique possibilité de capture, n'est ni sa *nyumba* pleinement fonctionnelle, ni le seul trou occupé de sa rangée avant, ni le seul trou comportant plus d'une graine sur sa rangée avant.

Il peut être utile de préciser qu'il n'est pas obligatoire de *kutakatier* : lorsque c'est à votre tour de jouer, il vous est parfaitement loisible de faire un autre coup sans capture que celui menant à une situation de *kutakatia*.

D. La *nyumba* partiellement fonctionnelle

D1. Comment une *nyumba* devient partiellement fonctionnelle

Outre ses statuts « pleinement fonctionnel » et « perdu », une *nyumba* est susceptible de se retrouver dans un troisième état en cours de partie, le statut « partiellement fonctionnel », que l'on peut décrire comme à mi-chemin entre « pleinement fonctionnel » et « perdu ». Ce statut implique certaines subtilités techniques qui justifient qu'on l'ait conservé pour la fin de notre exposé, ce d'autant plus qu'il est somme toute une occurrence comparativement rare dans une partie de *Bao la kiswahili*.

Comme indiqué précédemment (→ A2. *La nyumba : pleinement fonctionnelle, partiellement fonctionnelle et perdue* ci-dessus), le trou A5/a5 devient une *nyumba* partiellement fonctionnelle s'il en vient à contenir cinq graines sans avoir été vidé antérieurement dans la partie. Comment cela est-il susceptible de se produire concrètement ? Par la taxation de la *nyumba*.

Pour rappel, si le seul trou occupé de votre rangée avant est votre *nyumba*, qu'elle est pleinement fonctionnelle, et que vous devez accomplir un coup sans capture, alors vous n'avez d'autre choix que de la « taxer » : vous y plantez une graine, puis vous en prélevez deux que vous semez vers la gauche ou vers la droite au choix. Au final, la taxation de la *nyumba* lui fait donc perdre une graine. P.ex., si votre *nyumba*, pleinement fonctionnelle, comporte neuf graines et doit être taxée, alors au terme de la taxation elle se retrouve nécessairement avec (9+1–2 =) huit graines, comme c'était dans le cas de la situation n°30 vue ci-dessus, qui résultait dans la situation n°32 ou n°33 :

3	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
0	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
	0	**0**	**0**	**0**	**9**	**0**	**0**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

3	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
2	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
	0	**0**	**1**	**1**	**8**	**0**	**0**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

3	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
3	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
	0	**0**	**0**	**0**	**8**	**1**	**1**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

Tant qu'au terme de cette opération la *nyumba* comporte 6 graines ou plus, comme dans la situation que nous venons d'évoquer, il n'y a aucun problème, dans le sens où votre *nyumba* conserve son statut « pleinement fonctionnel ». Cependant, si votre *nyumba* pleinement fonctionnelle comporte exactement 6 graines au moment où elle doit être taxée, alors la taxation l'amène inévitablement à tomber à 5 graines, ce sans avoir été préalablement vidée. Reprenons la situation n°30 ci-dessus, mais supposons que la *nyumba* comporte six graines au moment d'être taxée, comme dans la situation n°100 ci-dessous. On se retrouve alors dans la situation n°101 ou n°102 :

1	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
0	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**6**	**0**	**0**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

1	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
0	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
1	**0**	**0**	**1**	**1**	**5**	**0**	**0**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

1	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
0	**3**	**0**	**3**	**1**	**0**	**5**	**3**	**0**
2	**0**	**0**	**0**	**0**	**5**	**1**	**1**	**0**
	1	**3**	**1**	**4**	**0**	**3**	**4**	**0**

Lorsqu'une *nyumba* pleinement fonctionnelle chute de six à cinq graines de cette façon, elle cesse instantanément d'être pleinement fonctionnelle, les deux conditions nécessaires au maintien de ce statut n'étant plus conjointement remplies. Comme déjà dit, cette occurrence est comparativement rare, la *nyumba* tendant au contraire à gagner un nombre non négligeable de graines dans la phase *kunamua*, ce qui fait de la chute de son contenu à cinq graines un phénomène dans l'ensemble peu fréquent.

Ceci dit, que se passe-t-il lorsqu'une *nyumba* cesse d'être pleinement fonctionnelle ? Elle perd certains des privilèges spécifiques d'une *nyumba*. Dans la mesure où elle ne conserve par conséquent qu'une *partie* de ces privilèges, nous disons qu'elle devient « partiellement fonctionnelle ».

D2. Une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *kunamua*

Dans la phase *kunamua*, les privilèges #1 et #3 sont conservés, les privilèges #2 et #4 sont perdus. Cela signifie :

- Sélection du trou de départ d'un coup sans capture : lorsque la *nyumba* est partiellement fonctionnelle, tout trou occupé de la rangée avant peut être sélectionné comme trou de départ d'un coup sans capture. Il peut donc s'agir d'un trou contenant une seule et unique graine (car le privilège #1 est conservé) ou de la *nyumba* proprement dite (car le privilège #2 est perdu). Quel que soit le trou sélectionné, celui-ci est intégralement vidé et semé à gauche ou à droite au choix, y compris la *nyumba* (car le privilège #2 étant perdu la taxation n'a pas lieu), ce qui entraîne nécessairement sa perte définitive.

1	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**2**
0	**1**	**1**	**2**	**1**	**0**	**1**	**2**	**1**
3	**0**	**0**	**0**	**0**	**5**	**0**	**0**	**0**
	0	**1**	**0**	**3**	**0**	**3**	**4**	**0**

1	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**2**
0	**3**	**0**	**0**	**5**	**0**	**1**	**0**	**0**
4	**0**	**1**	**2**	**0**	**5**	**0**	**6**	**2**
	0	**1**	**0**	**3**	**0**	**3**	**4**	**0**

Ainsi dans la situation n°103 ci-dessus, dans laquelle nous posons que le trou A5 est une *nyumba* partiellement fonctionnelle, c'est-à-dire qu'il a chuté de six à cinq graines sans jamais avoir été vidé, vous devez bien sûr sélectionner votre trou A5 comme trou de

départ et, une fois que la graine du grenier y a été plantée, vous prélevez son contenu (désormais six graines) et vous le semez intégralement vers la gauche ou vers la droite.

Dans la situation n°104, vous pouvez choisir A2, A3, A5, A7 ou A8 comme trou de départ, sans aucune restriction. Supposons que vous sélectionnez le trou A5 comme trou de départ et que vous y plantez une graine du grenier (diagr. n°105), nous arrivons à la situation n°106 ou n°107 selon que l'on sème dans le sens antihoraire ou horaire :

105

0	2	1	0	0	0	0	2
3	0	0	5	0	1	0	0
0	1	2	0	6	0	6	2
0	1	0	3	0	3	4	0

106

0	2	1	0	0	0	0	2
3	0	0	5	0	1	0	0
1	2	3	1	0	0	6	2
1	0	1	0	1	4	5	1

107

0	2	1	0	0	0	0	2
3	0	0	5	0	1	0	0
1	1	2	0	0	1	7	3
1	0	1	4	1	0	5	1

- Semis s'y achevant : si le trou A5 est une *nyumba* partiellement fonctionnelle et qu'un semis s'y achève dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou *kuendelea*), le joueur *peut* mettre un terme à son coup dans le trou A5 (car le privilège #3 est conservé) ; si par contre il s'agit d'un semis dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), une fois que la dernière graine du semis y est plantée le contenu du trou A5 est automatiquement prélevé et intégralement semé (car le privilège #4 est perdu), provoquant la perte de la *nyumba*.

Ainsi dans la situation n°108 ci-dessous, en supposant que A5 soit une *nyumba* partiellement fonctionnelle :

108

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	4	4	0
0	1	2	0	5	2	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

109

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	0	4	0
0	1	2	0	5	3	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

Si vous capturez a3 en A6 (diagr. n°109) et que vous semez ensuite les quatre graines capturées dans le sens antihoraire, le semis de capture s'achève en A5, qui est une *nyumba* partiellement fonctionnelle : vous avez alors le choix entre mettre un terme à votre coup (diagr. n°110) ou poursuivre le semis (*kuendelea*) et vider votre *nyumba* (diagr. n°111).

110

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	0	4	0
0	1	2	0	6	4	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0

111

0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	7	0	0	4	0
1	2	3	1	0	4	1	1
1	1	0	0	0	0	0	0

Par contre dans la situation n°112 ci-dessous :

1	**1**	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
1	**0**	**4**	**0**	**3**	**0**	**4**	**0**	**0**
2	**4**	**0**	**2**	**0**	**5**	**0**	**1**	**1**
	4	**2**	**0**	**1**	**3**	**0**	**1**	**2**

Supposons que le trou A5, muni de cinq graines, soit une *nyumba* partiellement fonctionnelle, et que vous choisissiez de commencer un coup sans capture par A7>* (souvenez-vous que, dès lors que votre trou A5 est une *nyumba* partiellement fonctionnelle, vous pouvez sélectionner comme trou de départ n'importe quel trou occupé, fût-ce d'une seule et unique graine, sur votre rangée avant).

1	**1**	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
1	**0**	**4**	**0**	**3**	**0**	**4**	**0**	**0**
3	**5**	**1**	**3**	**1**	**6**	**0**	**0**	**2**
	0	**3**	**1**	**2**	**0**	**1**	**2**	**0**

1	**1**	**0**	**0**	**2**	**0**	**2**	**0**	**0**
1	**0**	**4**	**0**	**3**	**0**	**4**	**0**	**0**
4	**5**	**1**	**3**	**1**	**0**	**1**	**1**	**3**
	1	**4**	**2**	**0**	**1**	**0**	**3**	**1**

Ce coup sans capture amène un semis de continuation à s'achever en A5 (diagr. n°113). Étant donné que ce semis de continuation est de type *kutakata*, le trou A5, qui est une *nyumba* partiellement fonctionnelle, *doit* être vidé et la *nyumba* est par conséquent perdue, le coup sans capture s'achevant en B1 (diagr. n°114).

Pourquoi une telle différence de traitement entre les deux types de coup, c'est-à-dire entre semis *kuendelea* / de capture d'une part et semis *kutakata* de l'autre ? Pour une raison subtile : **lorsqu'un semis s'achève dans une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans le cadre d'un coup <u>sans</u> capture, la *nyumba* ne redevient pas pleinement fonctionnelle** : même si son contenu compte à nouveau 6 graines, elle reste partiellement fonctionnelle et ne récupère donc pas ses privilèges #2 et #4, ce qui signifie qu'elle est vidée de son contenu aussitôt la sixième graine plantée. C'est pour cette raison que la *nyumba* est semée lorsqu'on y plante une graine depuis le grenier lors du semis initial d'un coup sans capture (diagr. n°104-107 ci-dessus, la seule et unique graine d'un semis initial effectué depuis le grenier étant *de facto* la dernière graine de ce semis) ou lorsque la dernière graine d'un semis de continuation *kutakata* y tombe (diagr. n°112-114 ci-dessus).

Cependant, notons bien que nous parlons ici de semis *s'achevant* dans la *nyumba* : tout semis *passant* par la *nyumba* sans s'y achever, qu'il s'agisse d'un semis de capture, ou d'un semis de continuation dans le cadre d'un coup avec capture (→ *kuendelea*) ou sans capture (→ *kutakata*), y pose une graine qui, ramenant son total à 6, a pour effet de lui restituer instantanément son statut de *nyumba* pleinement fonctionnelle avec tous les privilèges qui lui sont spécifiques.

Considérons un exemple avec un semis de continuation *kutakata* :

115

1	0	0	2	0	2	0	0
0	3	0	3	0	0	0	4
0	0	0	0	6	0	0	0
3	1	1	2	0	1	2	0

116

1	0	0	2	0	2	0	0
0	3	0	3	0	0	0	4
0	0	0	0	5	1	1	0
3	1	1	2	0	1	2	0

117

2	1	1	2	0	2	0	0
1	0	0	3	0	0	0	4
0	0	0	0	5	1	1	0
3	1	1	2	0	1	2	0

118

2	1	1	2	0	2	0	0
1	0	0	3	0	0	0	4
0	0	0	1	6	0	1	0
3	1	1	2	0	1	2	0

Imaginons que vous soyez dans la situation n°115, votre trou A5 étant une *nyumba* pleinement fonctionnelle. C'est à votre tour de jouer, vous n'avez d'autre choix que de taxer votre *nyumba* : celle-ci devient dès lors partiellement fonctionnelle. Supposons que vous semiez les deux graines prélevées vers la droite (diagr. n°116). Le tour suivant, votre adversaire réalise un coup sans capture a7>* (diagr. n°117). À ce moment, si vous réalisez à nouveau un coup sans capture A6<*, dont le semis passe par votre trou A5 sans s'y arrêter (diagr. n°118), votre trou A5 récupère au passage une sixième graine et redevient dès lors instantanément une *nyumba* pleinement fonctionnelle.

En fin de compte, **une *nyumba* partiellement fonctionnelle redevient instantanément pleinement fonctionnelle dès lors qu'elle reçoit une sixième graine, sauf si cette graine est la seule et unique graine du semis initial d'un coup sans capture OU la dernière graine d'un semis de continuation dans le cadre d'un coup sans capture** (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), auxquels cas la *nyumba* reste partiellement fonctionnelle et, ne jouissant plus des privilèges #2 et #4, est immédiatement vidée de son contenu et semée, ce qui provoque sa perte. Inversement, une *nyumba* partiellement fonctionnelle récupérant une sixième graine redevient instantanément pleinement fonctionnelle, jouissant à nouveau de la plénitude des privilèges d'une *nyumba* pleinement fonctionnelle avec effet immédiat, si cette sixième graine :

- Est la seule et unique graine du semis initial d'un coup avec capture,
- Est la dernière graine d'un semis dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou d'un semis *kuendelea*),
- Est posée dans la *nyumba* au passage par un semis ne s'y achevant pas, qu'il s'agisse d'un semis de capture, ou d'un semis de continuation dans le cadre d'un coup avec capture (*kuendelea*) ou sans capture (*kutakata*).

D3. Une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *mtaji*

La taxation de la *nyumba* étant un mécanisme propre à la phase *kunamua*, la seule manière qu'a le trou A5/a5 d'être une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *mtaji* est de devenir partiellement fonctionnelle au cours de la phase *kunamua* et de demeurer dans cet état jusqu'à la fin de la phase *kunamua*, de sorte qu'au 23ème tour de jeu le trou A5/a5 entre dans la phase *mtaji* porteur de ce statut. Cette situation est une occurrence à ce point

rare dans la pratique du jeu du Bao qu'il s'agit plus d'une possibilité théorique qu'effective. Dans une telle éventualité, cependant, le trou A5/a5 perd instantanément tous ses privilèges de *nyumba*, devenant un trou ordinaire contenant cinq graines, dès le début de la phase *mtaji*. Par conséquent, il n'y a pas, à proprement parler, de *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *mtaji*.

E. Statut et privilèges de la *nyumba* : synthèse

Maintenant que la *nyumba* partiellement fonctionnelle a été envisagée, nous pouvons proposer un traitement unifié du statut et des privilèges de la *nyumba* au *Bao la kiswahili*.

La *nyumba* connaît trois statuts possibles : pleinement fonctionnel, partiellement fonctionnel et perdu :

- Le trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle (1) s'il contient au moins six graines *et* (2) n'a jamais été vidé antérieurement dans la partie.
- Une *nyumba* pleinement fonctionnelle devient partiellement fonctionnelle si elle tombe de six à cinq graines en conséquence de la taxation.
- Dans la phase *kunamua*, une *nyumba* partiellement fonctionnelle redevient pleinement fonctionnelle automatiquement et instantanément si elle récupère une graine, ramenant son total à six, sauf si cette sixième graine est (1) la seule et unique graine du semis initial d'un coup sans capture ou (2) la dernière graine d'un semis de continuation dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*). Dans un cas comme dans l'autre elle reste partiellement fonctionnelle et doit par conséquent être vidée et semée sur le champ.
- Une *nyumba* partiellement fonctionnelle cesse instantanément, et définitivement, d'être une *nyumba* au début de la phase *mtaji*, c'est-à-dire au 23ème tour de jeu, devenant un trou ordinaire qui contient cinq graines.
- Une *nyumba* pleinement ou partiellement fonctionnelle est perdue, c'est-à-dire perd définitivement le statut de *nyumba* et l'intégralité des privilèges d'une *nyumba*, dès qu'elle est vidée de son contenu, que ce soit du fait de son propriétaire ou dû à une capture de son adversaire.[12]

Une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans la phase *kunamua* jouit des quatre privilèges suivants :

#1. Si le trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, tout trou contenant une seule graine peut être sélectionné comme trou de départ (c'est-à-dire le trou dans lequel on sème une graine depuis le grenier) d'un coup sans capture.

#2. Si le trou A5/a5 est une *nyumba* pleinement fonctionnelle, il ne peut être sélectionné comme trou de départ d'un coup sans capture que s'il est le seul trou occupé de la rangée avant. Et s'il doit être sélectionné (car il est le seul trou occupé de la rangée avant), alors il est taxé (c'est-à-dire qu'on n'en prélève que deux graines) plutôt que vidé intégralement.

#3. Si un semis s'achève dans une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou d'un semis *kuendelea*),

[12] Certains exposés des règles du *Bao la Kiswahili* disent que le joueur POSSÈDE sa *nyumba* et/ou que sa *nyumba* est POSSÉDÉE tant que celle-ci n'est pas perdue, c'est-à-dire en fait tant qu'elle est pleinement ou partiellement fonctionnelle. Étant donné le caractère complexe et parfois confus de certaines explications relatives à la *nyumba* dans les traitements existants du jeu du Bao, j'ai préféré m'abstenir d'employer ce terme et m'en tenir aux notions de « *nyumba* pleinement fonctionnelle » et « *nyumba* partiellement fonctionnelle ». Plutôt que de parler de « *nyumba* possédée », je parlerai donc de « *nyumba* pleinement ou partiellement fonctionnelle ».

alors le joueur peut choisir de mettre un terme à son coup plutôt que de continuer à semer (ce qui viderait la *nyumba* et provoquerait sa perte définitive).

#4. Si un semis s'achève dans une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), alors le joueur doit mettre un terme à son coup.

Une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans la phase *kunamua* conserve les privilèges #1 et #3, mais perd les privilèges #2 et #4. Ceci implique ce qui suit :

- Si le trou A5/a5 est une *nyumba* partiellement fonctionnelle, tout trou occupé de la rangée avant peut être sélectionné comme trou de départ d'un coup sans capture, y compris les trous contenant une seule graine et la *nyumba* proprement dite. Le trou sélectionné est vidé et semé intégralement ; s'il s'agit de la *nyumba*, elle est définitivement perdue.
- Si un semis s'achève dans une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou d'un semis *kuendelea*), alors le joueur peut choisir de mettre un terme à son coup. Pour le dire autrement : la graine finale du semis de capture ou du semis *kuendelea* ramène son total à six graines, ce qui la rend à nouveau pleinement fonctionnelle, si bien que le privilège #3 est récupéré.
- Si un semis s'achève dans une *nyumba* partiellement fonctionnelle dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), alors le joueur doit vider et semer sa *nyumba*. Pour le dire autrement : la graine finale du semis *kutakata*, bien qu'elle ramène son total à six graines, ne la rend pas à nouveau pleinement fonctionnelle, si bien que le privilège #4 n'est pas récupéré : la *nyumba* doit donc être vidée.

Lorsque la partie entre dans la phase *mtaji*, une *nyumba* pleinement fonctionnelle conserve le privilège #4 et perd les privilèges #1, #2 et #3. Ceci implique ce qui suit :

- Si un semis s'achève dans une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans le cadre d'un coup sans capture (il s'agit donc d'un semis *kutakata*), alors le joueur doit mettre un terme à son coup.
- Si un semis s'achève dans une *nyumba* pleinement fonctionnelle dans le cadre d'un coup avec capture (il s'agit donc d'un semis de capture ou d'un semis *kuendelea*), alors le joueur doit vider et semer sa *nyumba*.
- Comme trou de départ d'un mouvement sans capture, n'importe quel trou contenant au moins deux graines (en priorité sur la rangée avant) peut être sélectionné, ci-inclus la *nyumba*. Le trou sélectionné est alors vidé et semé intégralement.

Par ailleurs, dans la phase *mtaji* une *nyumba* pleinement fonctionnelle gagne un nouveau privilège :

#5. Une *nyumba* pleinement fonctionnelle ne peut être sujette à *kutakatia*.

Finalement, lorsque la *nyumba* entre dans la phase *mtaji* en étant partiellement fonctionnelle, elle cesse instantanément et définitivement d'être une *nyumba*. Le trou A5/a5 devient dès lors un trou ordinaire, ne jouissant plus d'aucun privilège particulier.

F. Victoire et défaite au Bao la kiswahili

Pour conclure cet exposé, revenons brièvement sur les conditions de victoire / défaite au *Bao la kiswahili*. Comme lors de notre traitement du *Bao la kujifunza*, nous les abordons du point de vue du perdant, c'est-à-dire plus spécifiquement les conditions de défaite, étant entendu que dès qu'un joueur perd la partie son adversaire la remporte automatiquement.

En réalité, il y a deux conditions principales de défaite. Tant dans la phase *kunamua* que dans la phase *mtaji* (= *Bao la kujifunza*), vous perdez la partie (ce qui entraîne la victoire de votre adversaire) si :

1. **Votre rangée avant se retrouve complètement vidée**. Comme on l'a vu précédemment, cela peut même se dérouler en plein milieu d'un coup.

2. **Vous n'êtes plus en mesure d'effectuer un coup légal**, c'est-à-dire concrètement que vous n'êtes plus en mesure de commencer un coup, qu'il soit avec ou sans capture. Etant donné qu'un coup ne commence pas de la même manière dans les deux phases du jeu, cette condition se réalise donc différemment selon la phase :
    a. Phase *mtaji* (= *Bao la kujifunza*) : **aucun de vos 16 trous ne comporte plus d'une graine**. Vous n'êtes plus en mesure d'effectuer un coup légal vu que tout semis, qu'il démarre un coup avec capture ou un coup sans capture, doit se faire à partir d'un trou contenant au moins 2 graines.
    b. Phase *kunamua* : **la 2nde condition coïncide avec la 1ère**, étant donné qu'avoir sa rangée avant complètement vide rend tout coup légal impossible, c'est-à-dire qu'il vous faut au moins *un* trou occupé sur votre rangée avant pour pouvoir y planter une graine et commencer un coup, qu'il soit avec ou sans capture.

Finalement, notons que la 3ème condition de défaite, qui porte sur les mouvements infinis, s'applique au *Bao la kiswahili* autant qu'au *Bao la kujifunza*.